Año V Número 41 - 395 Pesetas



REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS

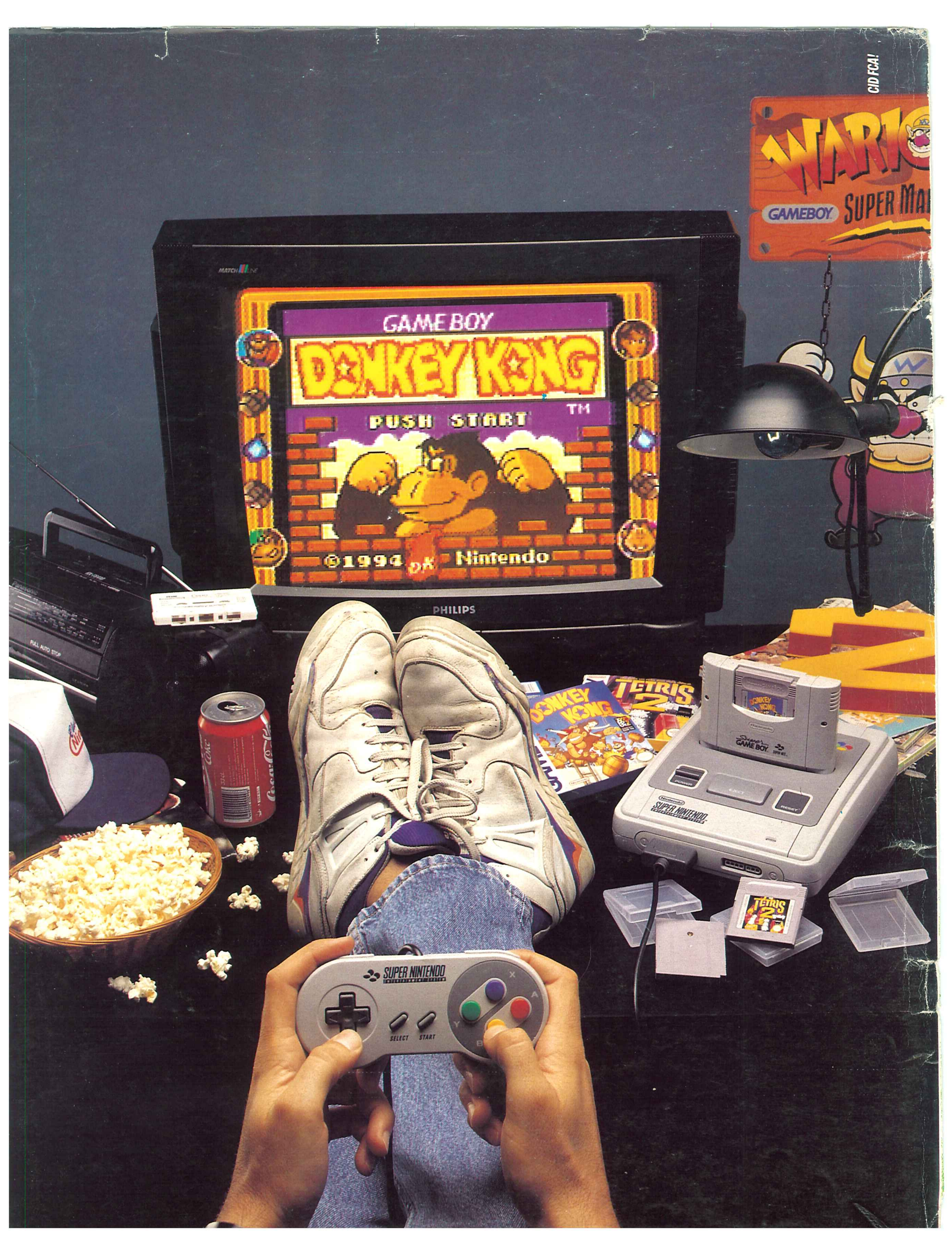
HOBBY PRESS

00041
8 426239 010016

ULTRA 64, PRIMER CONTACTO

Nintendo impone su ley en la calle

KILLER INSTINCT


GAME BOY
DONKEY KONG
TM
PUSH START
©1994
Nintendo
PHILIPS
GAMEBOY
FULL AUTO STOP
TETRIS 2
DONKEY KONG
SUPER NINTENDO
SELECT
START

256

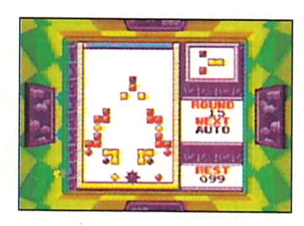
SACALE LOS COLORES A TU GAMEBOY.

Para hacerlo, sólo necesitas Super Gameboy, el último accesorio para tu Super Nintendo.

Super Gameboy te permite ver tus juegos de Gameboy favoritos, tan grandes como lo sea la pantalla de tu televisor y a todo color.

Además, las posibilidades de este increíble accesorio son infinitas. Podrás cambiar los marcos, sustituir los colores originales por otros y crear tus propios escenarios, dibujando tanto dentro como fuera del juego.





Y para que puedas ir viendo lo que es bueno, ya están aquí los primeros títulos que incorporan ¡256 colores!: DONKEY KONG y TETRIS 2.



DONKEY KONG, uno de los mayores éxitos de las recreativas, te permitirá revivir toda la emoción de los rescates y persecuciones a través de sus 10 niveles y más de 100 fases.



Gracias a Super Gameboy, tus juegos de siempre de Gameboy tendrán una nueva dimensión, diversión en color, habilidad en color, héroes en color... Gameboy en color, con Super Gameboy.



En **TETRIS 2**, encontrarás el doble de dificultad, imaginación, jugabilidad y entretenimiento del que ya tenías en Tetris, pero elevado al infinito.



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos o sobre Super Gameboy, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

CID FCA!

SUMARIO

LA PORTADA: KILLER INSTINCT

Los nuevos formatos vienen pegando muy fuerte y se ganan, por merecimientos propios, las mejores portadas. Por eso, este mes os ofrecemos lo que será el segundo juego para esa maravilla de la técnica llamada Ultra 64, «Killer Instinct». Los amantes de los juegos de lucha ya pueden ir frotándose las manos.

SUPLEMENTO ESPECIAL HI TECH



El mes pasado significó el de la presentación, y éste el de la confirmación. Nuestro Hi-tech tiene, al menos por el momento, forma de suplemento especial, en el que destaca con luz propia la nueva máquina creada por Sony, PlayStation.

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

Los reyes de la lucha se presentan en Neo Geo, pero en este número encontraréis más miembros de la realeza, como los personajes del genial «Killer Instinct» o el rey del fútbol Dino Dini. Y además, nuestro rey suplemento: Hi-tech.

CRUELA DE VIL



Aquí me tenéis con mi traje de murciélago y dispuesta a irme al circo con «Aero The Acro-bat 2», aunque el circo no será lo único que brille. Y si no, seguid la estela de Ristar.

TENIENTE RIPLEY



Si el mes pasado no sabía con qué juego quedarme, éste me pasa lo contrario.Y es que febrero no se caracteriza por grandes estrenos. Menos mal que para consolarnos tenemos promesas de futuro como «Killer Instinct».

BOKE

Vaya "viaje" que me he pegado. Estaba en mi PC cuando me he visto encima de una moto por unos espectaculares circuitos de ¡Marte! Pero lo más sorprendente es que era un ratón. Chao.

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos, Esther Barral,
Antonio Caravaca
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Dibujos: Beatriz Leoz
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
Javier Castellote, Olga Herranz, D.García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tel: (91) 654 81 99

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



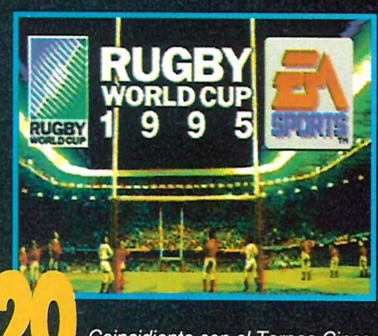
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

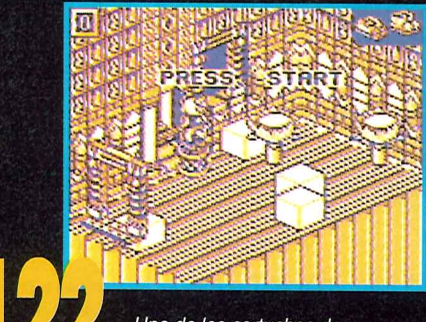
Año V- Nº 41- Febrero 1995. 395 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO









PREVIEWS

REPORTAJES

el Sensor

En el mundo de los videojuegos no es oro todo lo que reluce y vosotros lo sabéis bien. Por eso, ponemos a vuestro alcance esta sección en la que tienen cabida todos vuestros elogios y vuestras críticas (a veces duras, pero siempre justas) hacia quien por sus aciertos o por sus errores lo merezca. Sólo os pedimos una cosa: que tratéis de ser originales y que no ahondéis en temas que ya están un poco vistos, como los "estudios" que tratan de desacreditar a las consolas sin ton ni son o los elevados precios de los cartuchos. Ya sabéis que apoyamos vuestras quejas, pero lo único que queremos es que gracias a vosotros esta sección sea cada vez más interesante, si cabe.

MOLA

- El «FIFA Soccer 95» para Game Gear.

Di que sí, que las portátiles también tienen derecho a disfrutar de lo mejor.

- El Virtual Boy.

Se abre ante nosotros una nueva dimensión...

- Los juegos para más de dos jugadores

Para que luego digan que las consolas son para jugones solitarios.

- La Mega Drive 32X.

La mejor manera de acercarse al futuro sin romper con la tradición.

- El juego «Boogerman», muy "educativo".

Sí, sobre todo para aprender todo lo que NO se debe hacer. Al menos delante de tu tía Gumersinda.

- «Mickey Mania» para todas las consolas.

Mickey siempre será Mickey vaya donde vaya. ¿Pore cierto se dignará a ir a las 8 bits algún día?

- Que la realidad virtual se esté acercando a las consolas.

Aunque virtualmente todavía no hayamos visto nada real sobre este tema

- El Donkey Kong Country es largo, divertido, alucinante, vamos, una joya.

Aunque haya por ahí gente que piensa todo lo contrario.

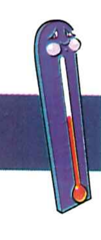
LA CLASIFICACIÓN DE VIDEOJUEGOS POR EDADES



Quizá haya quien pueda no estar de acuerdo, pero la verdad es que la clasificación por edades de los videojuegos es todo un acierto. Se diga lo que se diga y se piense lo que se piense, no es nada bueno que un cartucho catalogado como "violento" caiga en manos de un joven de corta edad, y, por otro lado, tampoco sería justo que tratándose de un buen juego pudiera quedar apartado del mercado y que todo el mundo se quedara sin disfrutar de él. Lo importante es que haya siempre una oferta lo suficientemente amplia y variada para que jugadores de todas las edades puedan elegir entre una serie de títulos de calidad.

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:
Alvaro Nieto (Sevilla) Eduardo Bustillo (Valladolid). Jaime Rodríguez (Madrid). Pedro Moreno (Cádiz). Manuel Martín (Madrid). Koldo Izaguirre (Vizcaya). David González (Avila). Paco Trujillo (Tenerife). Enrique Melia (Valencia). Angel Arenas (Madrid). Alfonso de la Fuente (Zaragoza). El vicioso del Mega CD. Alejandro de Souza (Valencia).
Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

NI FU NI FA



- Los juegos de lucha.

La verdad es que ya cansan un poco: tanto golpe en el rostro y tanta patada en el hígado...

- Lo de los pimientos de padrón de la guía de «S.F.II»: una vez te ríes, pero en todos los personajes...

Tienes toda la razón con lo de los pimientos de padrón.

- Todos los Sonic son iguales: te dejan frío.

Ya es un poco cansado, pero este personaje no deja de tener encanto.

- Tanto «Street Fighter II» ya parece una tomadura de pelo.

¿Estamos ante el declive del imperio «Street Fighter II»?

- La Jaguar: mucho ruido y pocas nueces.

No, si nueces tiene, pero parece que tendremos que conformarnos con nueces de importación

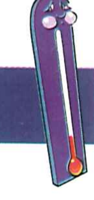
- Que últimamente Hobby Consolas salga el 22 o el 23: tenemos que esperar más hasta el mes siguiente.

Que no haombre, que no, que a prtir de ahora nos vas a encontrar siempre en esas fechas.

- El precio de Hobby Consolas: no es ni caro ni barato. Merece la pena pagarlo.

Ni el mismísimo José Ignacio Gómez-Centurión, Consejero Delagado de Hobby Press S.A. lo hubiera explicado mejor.

NO MOLA



- Que Hobby Consolas se "deshoje" en cuanto pasa Navidad.

Bueno, hasta que se te deshoje el número de Febrero...

- El anuncio de «Donkey Kong Country» por aquello de "Mientras unos SE GAnan la vida...

Hombre, para una vez que hacen algo graciosillo...

- Que no haya juegos de rol realmente buenos en castellano.

Esta primavera Nintendo nos obsequiará con uno y Sega ya tiene preparado otro. Esperaremos ansiosos.

- La poca calidad y el mucho bombo de «Rise of the Robots».

Una firme promesa que no llegó a figura.

- El altísimo precio de las máquinas recreativas.

Qué lejos están aquellos tiempos que con cinco duros jugabas horas y horas...

- Que el Mega Drive 32X sea tan caro y no incluya ningún juego.

Estamos contigo. Lo mínimo que se puede hacer al poner en el mercado una máquina nueva es incluir un buen juego.

- Que no saquen una especie de Mega Drive 32X para Super Nintendo.

Ya hay runmores al respecto.

- Que nos exploten poniendo los precios tan altos.

Y luego se quejan de que no se han vendido juegos estas Navidades.

ALGUNAS CONVERSIONES DE JUEGOS PARA 32X

Hay que reconocer que Sega no ha tenido demasiado acierto a la hora de convertir algunos títulos para su nueva máquina. Estamos hablando, concretamente, de «After Burner» y «Space Harrier», dos clásicos de los videojuegos que siguen siendo igual de entretenidos en la versión para Mega Drive 32X, pero, ¡caramba, tampoco hacían falta 32 bits para ofrecer prácticamente lo mismo de siempre!



En todo caso, le concedemos a Sega el beneficio de la duda, y esperamos que estos dos casos no hayan sido nada más que un pequeño tropiezo. Estamos seguros de que los próximos juegos para este formato seguirán dejando bien claro lo que es capaz de hacer esta máquina de 32 bits.

LA SITUACIÓN EN LA QUE PODRÍAN DEJAR A LAS ACTUALES CONSOLAS

Un mundo nuevo de posibilidades se abre ante nosotros. La "generación de ´95" va a traernos, sin duda, unos juegos impresionantes que abrirán una nueva era en el mundo del entretenimento de consumo. Pero hay que ser justos: que nadie le toque un pelo a nuestras consolas actuales y que nadie empiece a decir por ahí que están muertas. Las nuevas consolas son impresionantes, de acuerdo, pero todavía falta mucho para que consigan situarse a la altura de ventas de nuestras Super Nintendos, Megadrives y demás.
Todo tiene su momento y no hay más momento que el presente. Al futuro, ya llegaremos...aunque éste esté a la vuelta de la esquina.



Año V Número 41 Madrid, Febrero 1995

Sega levanta la polémica en el Reino Unido

LAS LICENCIAS DE ALQUILER DE VIDEOJUEGOS, PARALIZADAS HASTA EL 28 DE FEBRERO

La controversia comenzó el pasado 10 de noviembre. Hasta esa fecha, Sega concedió licencias a diversos establecimientos del Reino Unido para que éstos pudieran poner en práctica el alquiler de sus videojuegos. Pues bien, posteriormente Sega decidió dar marcha atrás a sus planes, e incluso desmanteló el departamento que se encargaba de coordinar el alquiler de videojuegos.

Lógicamente, la reacción de los comerciantes que habían adquirido las licencias de alquiler no se hizo esperar, y reclamaron a la compañía la devolución de las cantidades pagadas por la obtención del permiso, que en algunos casos alcanza las 440 libras (al cambio suponen unas ochenta mil pesetas). Pero el enfado de los comerciantes ha ido en aumento, y más al extenderse el rumor de que a partir del próximo 28 de febrero se pondrá en funcionamiento un sistema más ventajoso, por el que se reduce a 130 libras la cantidad a abonar para obtener la licencia de alquiler.

SEGA

Por el momento, las posturas están claras: Sega ha decidido mantener hasta el 28 de febrero la suspensión de todas las licencias concedidas en el Reino Unido, mientras que los comerciantes están estudiando la viabilidad de demandar a la compañía. Pero la polémica en todo el Reino Unido no ha hecho sino comenzar.

Aumenta el interés de BMG por el sector de los videojuegos

Ya se ha hecho oficial que la mutinacional BGM ha creado la división BMG Interactive Enterteiment. Aunque este nuevo departamento todavía no funciona a pleno rendimiento, lo cierto es que esto no ha hecho más que aumentar los rumores que circulan acerca del interés de BMG por el mercado de los videojuegos. Rumores que últimamente apuntan a una hipotética compra de Electronic Arts, una de las compañías más sólidas del sector.

Desde EA, David Gardner, Vicepresidente de Marketing para Europa, ha negado el rumor, aunque reconoce que siempre han tenido ofertas de inversores, pero que sólo aceptarían aquélla que fuera compatible con su filosofía y estilo de trabajo.

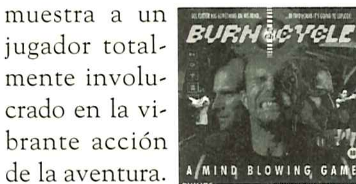
Por otro lado, fuentes de BMG han declarado que en estos momentos están desarrollando su estrategia de expansión en el mercado de los videojuegos, la cual pasa por la compra de alguna compañía, que podría ser tanto inglesa como norteamericana.

Primer modem de Nintendo para sus 16 bits

Nintendo America ha firmado un acuerdo con Catapult Entertaiment para el lanzamiento de XBAND, un modem de videojuegos para SNES que saldrá a la venta en Estados Unidos el próximo mes de abril. Distribuido por T-HQ, XBAND permitirá jugar a través de la línea telefónica conectando a los jugadores suscritos a la red. Además, éstos recibirán, entre otros servicios, trucos y estadísticas personales, así como datos de otros jugadores.

Gran campaña publicitaria para «Burn:Cycle»

Philips Media Games ha invertido cuatro millones de dólares en el desarrollo de una campaña publicitaria para «Burn:Cycle». El spot de Philips ha sido creado por un director conocido en USA por sus anuncios para la MTV, y muestra a un jugador totalmente involucrado en la vibrante acción de la aventura.



Avalancha de premios para 3DO

3DO ha sido premiado como mejor sistema de 1994 por las publicaciones "Die Hard Game Fun", "Los Angeles Daily News", "Philadelphia Daily News" y "Miami Herald".

Pero la cosecha de premios para este soporte no termina aquí, porque algunos de sus juegos como «Demolition Man», «S.S.F.II Turbo», «Road Rash» o «MegaRace» también han obtenido diversos galardones de la prensa especializada. Mención aparte merece «FIFA International Soccer», que ha acaparado cinco galardones.



¿Podría repetir...

"Hemos corrido el riesgo de lanzar Jaguar en Gran Bretaña, en Alemania y en Francia. Pero no vamos a correrlo en España" *Peter Walker. Jefe de prensa de Atari,* en manifestaciones en exclusiva a H. C.

"Sony da la bienvenida a Sega al CES de Las Vegas" Alegórica pancarta que se podía contemplar en el stand de Sony en el C.E.S.

"¡Qué vida más dura!" *Javier Bustos, Director General de Dro Soft -ahora Electronic Arts-,* en un casino de Las Vegas.

Cambios en la directiva de Sega España

José Ángel Sánchez es, desde hace unas semanas, el nuevo Director General de Sega España.

Sánchez ocupa de este modo el puesto que Paco Pastor dejó libre al convertirse en Presidente del Consejo de administración de Sega en nuestro país. Nuestra enhorabuena para ambos.

Accolade cierra en Europa

La compañía norteamericana Accolade ha decidido cerrar sus oficinas europeas, que tenían su sede en Londres. Al clausurar Accolade Europa, Warner será la encargada de distribuir los juegos de Accolade en nuestro continente, empresa que seguirá trabajando en Estados Unidos como lo venía haciendo hasta ahora. De momento, sus próximos y deportivos lanzamientos «Brett Hull Hockey'95» y «Unnecessary Roughness'95» retrasarán su aparición en Europa.

The Future Is Now

SNK

SAMURAI SHODOWN II®

The 15 Samurai burst their way into the world of NEO GEO CD for the Shodown of all showdowns!

HIGH PERFORMANCE GAME MACHINE

The latest blockbuster in SNK's history-making series comes to the world of NEO GEO CD. With its gorgeous graphics, abundant action, thrilling musical score and super sonic effects, "Samurai Shodown II" will slice your senses.

SNK software on the NEO GEO CD···The overwhelming choice of game fans worldwide!





SAMURAI SHODOWN II ©SNK 1994

Look forward to our growing line-up of original games at pocket-pleasing prices.

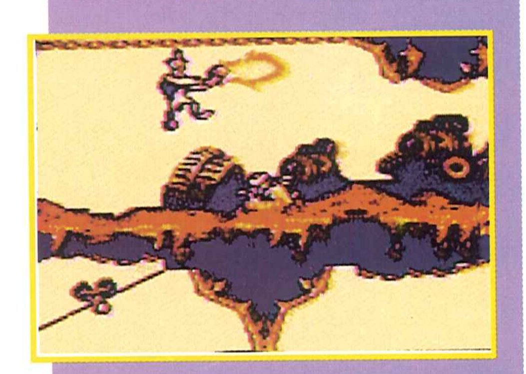


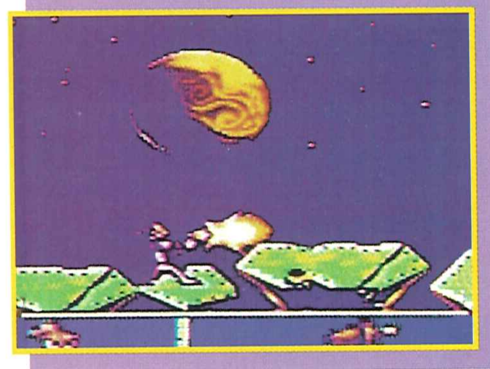
SUPER HIGH TECH GAME NEO·GEO™

SNK CORPORATION SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA 564, JAPAN. TELEPHONE (81)6 339-5577 FAX (81)6-338-7175
SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 EARL STREET, TORRANCE, CA90503, U.S.A. TELEPHONE (1)310-371-7100 FAX (1)310-371-0969
SNK ASIA LIMITED SUITE 1101, TOWER3, CHINA HONG KONG CITY, 33 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, KOWLOON, HONG KONG. TELEPHONE (852)730 0420 FAX (852)375-3203
SNK EUROPE LIMITED 11 ALBEMARLE STREET, LONDON WIX 3HE, ENGLAND. TELEPHONE (44)71-629-0472 FAX (44)71-629-0474

«EARTH WORM JIM» PORTÁTIL

La lombriz de tierra más famosa de los videojuegos también hará acto de presencia en las portátiles de Sega y Nintendo. Y es que **Playmates** ya está dando los últimos retoques a **«Earth Worm Jim» para Game Gear y Game Boy**, dos versiones que verán la luz en Estados Unidos **en mayo de este año.** Además, Playmates ya está preparando **la segunda parte de las aventuras de EWJ.**





«Saturday Night Slam Masters» en MD

32 MEGAS DE LUCHA LIBRE AMERICANA

La compañía **Capcom** va a intentar en un futuro cercano que la lucha libre americana inunde los 16 bits de Sega, gracias a **«Saturday Night Slam Masters»**. Por supuesto, estamos hablando de la correspondiente versión **para Mega Drive** del cartucho que ya triunfara en Super Nintendo. Con él os adentraréis en un **juego de lucha para uno o dos jugadores simultáneos,** en el cual podréis elegir entre 10 luchadores con ataques y técnicas especiales. En total, serán **32 megas** para un explosivo torneo en el que todo valdrá con tal de conseguir la ansiada victoria.

Vuelve el rol a Super Nintendo

«ILUSSION OF GAIA» ¡EN CASTELLANO!







La próxima primavera nos va a deparar una sorpresa muy agradable de la mano de **«Illusion of Gaia»**, el último juego de rol realizado por **Enix** que Nintendo va a poner a nuestra disposición **en mayo**. Ya no es que el cartucho contenga unos gráficos preciosistas, una calidad técnica envidiable y una enorme aventura plagada de personajes a cuál más variopinto, lo mejor de todo es que, por fin, **los textos van a estar traducidos a nuestro idioma.**

Ya sabéis que traducir un cartucho con tanto texto supone un importante riesgo por lo cara que resulta la operación. Así que la traducción de «Illusion of Gaia» nos demuestra **la fe que tiene puesta Nintendo en esta aventura,** aventura que, por lo visto, va a superar a cuantas hayáis jugado antes. No os preocupéis que seguiremos informando.

«TETRIS & DR MARIO» Y «PUNCH-OUT» SE RETRASAN

Estos dos grandes clásicos de Nintendo, que **estaban previstos para este mes de febrero**, han sufrido un pequeño retraso en sus fechas de lanzamiento. Así, no podremos disfrutar del adictivo y obsesivo **«Tetris & Dr Mario»** hasta el mes de **abril,** mientras el durísimo **«Punch-Out»** se queda más cerca y repartirá puñetazos **ya en marzo.** Un poco de paciencia, que tampoco es para tanto.

La peor noticia del mes

Descienden las ventas de videojuegos en España

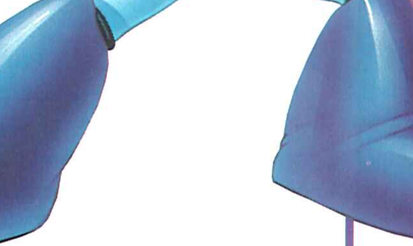
El año **1994** no ha sido todo lo bueno que cabía esperar para las ventas de videojuegos en nuestro país, ya que **han disminuido en un 30%.** Sin embargo, esto no quiere decir que el interés de los usuarios haya disminuido, porque el **78% de los niños** posee una consola u ordenador con juegos, mientras que **el 94% ha jugado alguna vez.**

Éstos son los datos que se desprenden de una encuesta realizada por la **Confederación Estatal de Consumidores y Usuarios** en la que han participado 4.017 escolares, 2.724 padres y 310 profesores de Cataluña, Madrid, Navarra y Valencia. En ella también se revela que los usuarios **se decantan cada vez menos por los juegos violentos.**

SEGA CHANNEL: DIVERSIÓN AL INSTANTE

Desde poco antes de las pasadas Navidades, los jugones yanquis pueden disfrutar en sus hogares, sin necesidad de acudir a la tienda más cercana ni de alquilar cartuchos, **de una amplia gama de juegos, trucos y todo tipo de información** sobre los lanzamientos para los 16 bits de Sega. ¿Que cómo se ha operado el milagro? Pues simplemente **con la conexión de un descodificador a la caja de la televisión por cable,** un sistema aún no implantado en España, pero que lleva funcionando ya algún tiempo en Estados Unidos. Dicha unidad **va provista, además, de dos pads** para poder disfrutar de los mejores juegos. Aunque **previamente hay que suscribirse al Canal Sega.**

De momento, el principal reclamo lo constituye **«Mega Man: The Wily Wars»**, la recopilación de los tres primeros «Mega Man» para MD. Por su parte, Capcom va a poner pronto a disposición de los usuarios del Canal Sega una versión especial de **«Street Fighter II Special Championship Edition»**. Y se rumorea que pronto se unirán a la lista de servidores compañías como **Electronic Arts, Takara, Acclaim y Accolade.**



Sony y Activision os llevan al futuro

«X-KALIBER 2097», LOS MUTANTES ACECHAN EN SUPER NINTENDO





¿Queréis ver el futuro e incluso poder tomar parte en él? Pues no tenéis más que apuntaros a **«X-Kaliber 2097»**, la nueva oferta de **Sony y Activision para los 16 bits de Nintendo** que ya está en la calle. Se trata de un cartucho un tanto apocalíptico, localizado en el **Nueva York del año 2097**. En él os encontraréis dentro de un **beat'em up** que os llevará a enfrentaros con mutantes perversos en la opción de un jugador, o con un «one versus one» en la de dos jugadores simultáneos. Eso sí, en cualquier caso tendréis acción muy futurista **aderezada con la música tecno del grupo Psykosonik.**

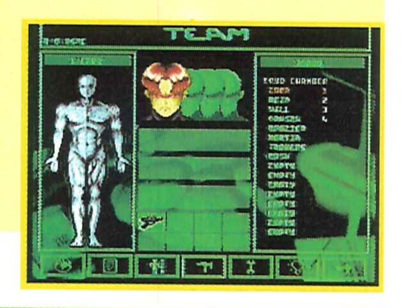
¡Caray, cómo arrean estos "piquetes"!

«SYNDICATE» PARA SN

Un original cartucho de estrategia, **programado por Bullfrog y distribuido por Ocean,** va a llegar pronto a vuestra **Super Nintendo**. Su nombre es **«Syndicate»**, y presenta los mismos ingredientes que ya hicieron furor en sus versiones para ordenador.

La acción está ambientada en una **siniestra ciudad del futuro dominada por los sindicatos del crimen,** que luchan encarnizadamente por el poder mundial. Vuestra misión no será precisamente la de poner paz entre las facciones enfrentadas, sino asumir el mando de una de ellas **armando a vuestros cyborgs con artefactos de la última generación,** y acabar así con el resto de los sindicatos.





Continuando en su línea de acaparar más compañías

ARCADIA DISTRIBUIRÁ TAMBIÉN LOS JUEGOS DE T-HQ

T-HQ ha firmado un acuerdo con **Arcadia** mediante el cual esta compañía será la encargada de distribuir sus cartuchos en nuestro país. Los **primeros títulos** de los que Arcadia se va a hacer cargo son como para no perdérselos de vista: **«FIFA International Soccer»** y **«FIFA International Soccer'95»** para **Game Boy** y **Game Gear**, así como **«Akira»**, inspirado en las trepidantes aventuras de una pandilla juvenil en la futurista ciudad de Neo Tokyo, y **«Sea Quest»** para **Super Nintendo**.

Pero esto no será más que el comienzo de una prometedora relación con la que Arcadia continúa ampliando su poderío en el campo de la distribución de videojuegos para consolas. ¡Enhorabuena!



En breve, «Ecco the Tides of Time» y «Surgical Strike»

DOS NUEVOS TÍTULOS DE SEGA PARA MEGA CD

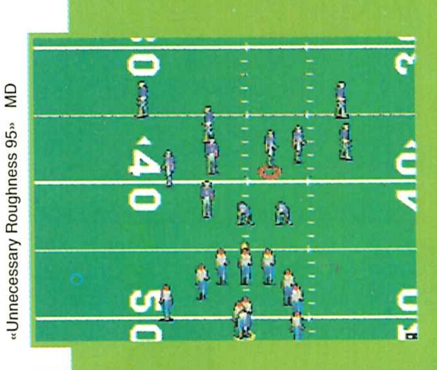
En un par de meses los poseedores del **Mega CD de Sega** tendrán a su disposición dos nuevos títulos lanzados por esta misma compañía. Por un lado, **«Ecco the Tides of Time»** supondrá la segunda aparición en Mega CD del delfín más jugón de la historia, que en esta ocasión realizará sus piruetas acuáticas en los túneles del tiempo.

«Surgical Strike» CD

Y después de explorar las profundidades del océano, nada mejor que ponerse a los mandos de una nave espacial. Para ello tendréis **«Surgical Strike»**, un vídeo interactivo totalmente digitalizado que **TruVideo y Sega** van a traeros en el próximo **mes de marzo.**

ACCOLADE, CON "A" DE AMERICANO

Recientemente llegó a nuestra redacción la triste noticia del **cierre de las oficinas europeas de Accolade.** Ni siquiera el arrollador Bubsy ha sido capaz de impedir el derrumbe económico de la firma norteamericana. Sin embargo, y por aquello de "al mal tiempo, buena cara", la central estadounidense de Accolade lanzará en su país dos nuevos simuladores de la división **Sport Accolade: «Brett Hull Hockey 95» y «Unnecessary Roughness 95»**, ambos para **Mega Drive.**



«Unnecessary Roughness 95» MD



«Brett Hull Hockey 95» MD

Aunque seguramente no los veremos por estos pagos, digamos que «Brett Hull Hockey» es un interesante **simulador de hockey sobre hielo**, mientras «Unnecessary Roughness» **va de fútbol americano** y cuenta con el respaldo de la NFLPA (Asociación de Jugadores de la Liga de este deporte).

Capcom monta su carpa en Mega Drive

LLEGA «THE GREAT CIRCUS MYSTERY»

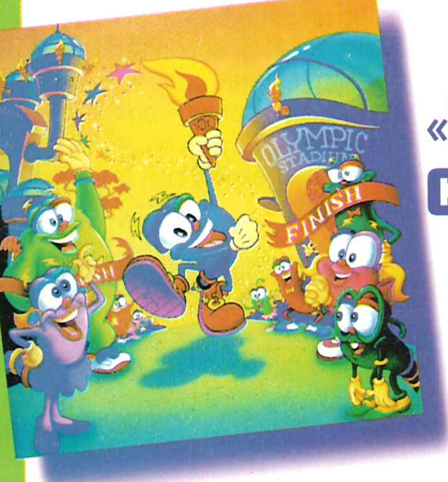






Después de su salida al mercado norteamericano en versión Super Nintendo, **«The Great Circus Mystery Starring Mickey and Minnie»** va a suponer la puesta de largo de la ratoncita Minnie **en los 16 bits de Sega.** De momento, podemos anticiparos que se ha puesto sus mejores galas para la ocasión: unos **gráficos de lujo marca Disney**, la agradable **compañía del ratón Mickey** y plataformeo del bueno.

El argumento del juego nos dice que una maligna fuerza se ha apoderado del circo de la ciudad. Y como no podía ser de otro modo, nuestra pareja favorita de ratones deberá emprender un viaje **por los siete niveles del cartucho** para aclarar el entuerto.



LA «IZZYMANIA» CONTINUARÁ EN MEGA DRIVE 32X

Los próximos Juegos Olímpicos de Atlanta ya tienen mascota, **Izzy,** que a su vez ya ha anunciado el próximo lanzamiento de sus aventuras en forma de videojuego. Se tratará de **«Izzy's Quest for the Olimpic Rings»**, un título que, además de **Mega Drive y Super Nintendo,** saldrá también **para Mega Drive 32X**. **U.S. Gold** se está encargando de todas las versiones de esta aventura con carácter olímpico, en la que Izzy demostrará un sinfín de habilidades.

«Los Pitufos» CD

INFOGRAMES AMPLÍA SU VARIADA OFERTA DE JUEGOS



«Los Pitufos» MD



«Los Pitufos» MS



«Los Pitufos» GG

Está demostrado que lo de **Infogrames** es divertir al personal, en cualquier formato y con cualquier género. Así, ya nos tiene preparada más de una sorpresa para este año.

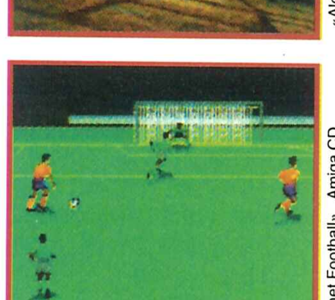
Allá por el mes de **marzo** nos pondremos a pitufar todos **en Mega CD, Mega Drive, Master System y Game Gear** con las correspondientes versiones de ese fenómeno plataformero titulado **«Los Pitufos»**. Las diferencias entre unas versiones y otras se centran en el número de niveles (22 en Mega Drive y Mega CD frente a los 20 de las versiones para 8 bits), mientras que en CD podremos disfrutar de algunas maravillosas **escenas de la serie de dibujos animados y de una música digital.**

Subiendo de tono, podremos darle al esférico con **«Planet Football» para Amiga CD32,** dotado de todo lo que puede ofrecer un **perfecto simulador del deporte rey:** partidos amistosos, de competición, entrenamientos, modo de gestión (dirección técnica del equipo), las mejores selecciones del mundo...

Por último, podremos ponernos los pelos de punta con **«Alone in the Dark 3» para 3DO,** la continuación de uno de los programas de terror más celebrados en formato PC. Todos los ingredientes de una historia al más puro estilo "Viernes 13" se encuentran en este juego, aderezados con una **originalidad y una calidad técnica** unánimemente reconocidas.



«Alone in the Dark» 3DO



«Planet Football» Amiga CD

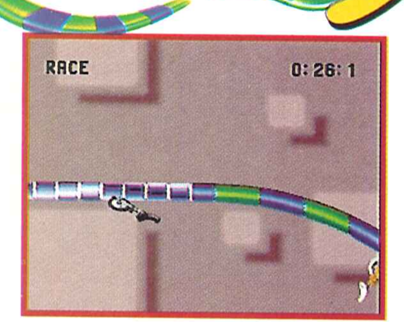
Los monociclos renderizados de «Unirally»

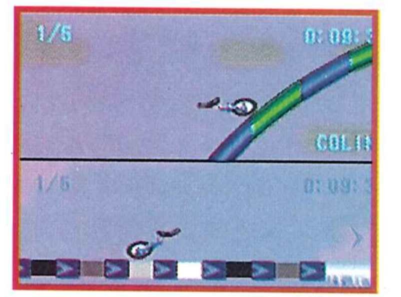
¡QUE EMPIECE EL ESPECTÁCULO!

En **abril,** y con la ayuda de **«Unirally»**, **Nintendo** os va a proporcionar una oportunidad más de que apreciéis **todo lo que es capaz de hacer el "rendering"**. Un poco de originalidad, unos uniciclos circenses y **8 megas** es todo lo que hace falta para desplegar ante vuestros atónitos ojos un espectáculo de acrobacias y de velocidad, donde el único límite lo impone la imaginación.

El objetivo del juego es ganar carreras **a base de velocidad y de habilidad a la hora de encadenar acrobacias**. Para conseguirlo, podréis elegir **entre 18 monociclos** que se parecen muy poco a las bicis convencionales, ya que tienen personalidad y vida propias. La plasticidad de estos personajes y la adicción que provocan los dos jugadores simultáneos es una garantía de éxito. Recordad, el mes que viene más.

unirally





La curiosidad del mes

A Game Boy le sacan los colores

Los usuarios de Sega siempre han esgrimido el tema del color en sus discusiones con los nintenderos acerca de cuál es el mejor soporte portátil. Pues bien, a partir de ahora, si bien el interior seguirá siendo monocromo, **el exterior será una explosión de color y originalidad** gracias a las nuevas **Game Boy de la colección Play It Loud Series.** Esta original idea, que recuerda a la de ciertos relojes de pulsera, ha sido **presentada en el último CES** que tuvo lugar en la ciudad de Las Vegas. Uno de los modelos más espectaculares es el que **tiene la carcasa transparente,** dejando a la vista todo el entramado de chips y conexiones.



Albert Odyssey 2

El juego del poder absoluto

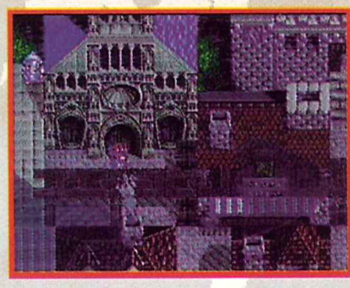





En un primer momento podremos intervenir en la historia con dos personajes, número que irá aumentando a medida que avance el juego.







La inagotable cantera del rol sigue y seguirá por mucho tiempo ofreciendo los mejores juegos del género para uso y disfrute... de los japoneses. El cartucho **para Super Nintendo-Famicón «Albert Odyssey 2»** ofrece todos los elementos de los últimos JDR para esta consola, incluyendo la ya casi inevitable **presentación con modo siete.** Sin embargo, al inicio de la partida se descubre un programa planteado fundamentalmente como **un juego de estrategias y tácticas, al estilo de los clásicos tableros de rol.** En él predomina la consecución del máximo poder, mediante movimientos de ataque en los que podemos hacernos con las **armas, magias, potencia o equipamiento de nuestros enemigos.** Así, podremos ir enfrentándonos progresivamente a personajes con mayores poderes.

La historia nos cuenta cómo el reino de Dainiji ha permanecido en paz durante diez años, **desde que Albert venció al caballero Oswald** en la primera parte hasta la invasión del reino de Rukuleman por las **maléficas tropas de Belina**. Es en ese momento en el que empiezan las escaramuzas de nuestros personajes.

En cuanto a los gráficos, **destacan los mapeados de las villas,** por cuyas calles y casas habrá de encontrar nuestro héroe la información suficiente para alcanzar la victoria final sobre Belina y sus hombres.











«Albert Odyssey» intenta recrear en la Super Nintendo todo el ambiente que suele rodear los juegos de rol para tablero.



Consola: Super Nintendo

Compañía: Sunsoft

Megas: 12

Antecedentes: La primera parte de las aventuras de Albert y, cómo no, toda la saga «Final Fantasy», con una caracterización de los personajes protagonistas muy similar.





Supreme warrior



La madre de todos los combates. Un cartucho muy, pero que muy adecuado a las excepcionales prestaciones del **Mega 32X**, nos va a servir próximamente en bandeja el binomio **Digital Pictures - Acclaim.** Nos referimos a «Supreme Warrior», **un juego de lucha rápido de acción, suave de movimientos y real como la vida misma.**

En esta película interactiva podréis enfrentaros a **12 poderosos rivales,** un Maestro, tres Señores de la Guerra y ocho Esbirros, que se han reunido con la excusa de celebrar un torneo de artes marciales en el mismísimo Hong-Kong. Y decimos película interactiva, porque en él se ha añadido el toque maestro de Digital Pictures, que consiste en producir **juegos compuestos íntegramente por secuencias cinematográficas.**



Corpse killer



Llamarada para el muerto. ¿Os habíais imaginado alguna vez la posibilidad de emprenderla a tiros contra unos "pobres" cadáveres? Pues eso es lo que os ofrecerá **«Corpse Killer» para Mega CD.** Con toda la calidad cinematográfica de **Digital Pictures,** este apasionante juego os sitúa en una exótica isla del Caribe, donde tendréis que resolver, utilizando vuestras dotes estratégicas y la rapidez de gatillo, el misterio de la resurrección de unos cadáveres que se han vuelto caníbales. Por otra parte, la técnica de juego ha sido mejorada **para evitar esas molestas pausas que caracterizan a los programas de Mega CD,** completando **más de 60 horas de película interactiva.**

E3

Bueno, bonito y con mucho aparato. Como sabéis, se venía rumoreando la inminente **desaparición de la edición veraniega del CES,** que hasta ahora se había celebrado todos los años en Chicago. Sin embargo, los organizadores de esta feria se resistieron a ceder el testigo al **Electronic Entertainment Expo (E3)** y en un principio sugirieron la idea de trasladar la sede veraniega a Filadelfia.

En vista de la situación, **Sega, Sony** y otras grandes compañías decidieron apoyar al E3, mientras que **Nintendo** declaró en un principio su adhesión al CES para luego firmar el acta de defunción de esta feria apoyando también el E3. Como resultado de todos estos "tejemanejes", parece que por fin **habrá feria en Los Angeles a mediados de mayo,** así que se podría decir: ¡el CES ha muerto, viva el E3!

Wing commander II



Un simulador de "envergadura". La compañía **FCI,** muy conocida al otro lado del Atlántico, va a tener la gentileza de deleitar al público estadounidense con la segunda parte de un célebre simulador de combate espacial: **«Wing Commander III» para Super Nes.**

Esta vez dispondrá de un completo arsenal de armas, ordenador que localiza el blanco incluido, de la **archiconocida perspectiva frontal**, y de algunas **espectaculares secuencias** que muestran todo lo que ocurre alrededor, algunas de ellas verdaderamente espeluznantes.



Seaquest DSV

Fantasías animadas de ayer en Game Boy. Basada en una serie de televisión muy popular en los USA, se ha creado **«Seaquest DSV»**, un cartucho **para Game Boy** que **combina los elementos estratégicos con trepidantes fases de acción.** En él, el Seaquest debe recorrer los siete mares **en busca de los piratas ecológicos** que pretenden contaminar las aguas lanzando bidones de residuos tóxicos. Y para ello, dispondrá de un amplio margen de tiempo, a través de múltiples misiones.







DURANTE UN AÑO OS HAN HECHO DISFRUTAR COMO ENANOS, Y AHORA HA LLEGAD EL MOMENTO DE QUE ELIJAIS CUAL ES EL MEJOR JUEGO DEL AÑO. VUESTROS IDOLOS OS ESTAN PIDIENDO EL VOTO, ASI QUE SI QUERÉIS AYUDARLES, NO DEJÉIS DE ENVIAR VUESTRAS CARTAS Y, DE PASO, PODRÉIS GANAR UN SUCULENTO REGALO.

LOS MEJORES DEL 9

LA MANERA DE VOTAR ES MUY SENCILLA. NO TENÉIS MAS QUE MARCAR UNA CRUZ EN EL JUEGO QUE MAS OS GUSTE PARA LA CONSOLA QUE TENGAIS, INDICAR EL NOMBRE DEL QUE CREÉIS ES EL MEJOR JUEGO EN CUALQUIER FORMATO, Y EL DE LA CONSOLA QUE MAS OS AGRADE, YA SEA DE LAS SIEMPRE O DE LOS FORMATOS DEL FUTURO.

Las BASES DEL CONCURSO son las siguientes:

1º Podrán participar en esta votación todos los lectores que envíen su cupón de voto (no valen fotocopias) a:
HOBBY PRESS S.A.
HOBBY CONSOLAS
Cº de los Ciruelos nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.
Indicando en el sobre:
MEJORES JUEGOS DEL AÑO 94

2º Sólo podrán participar en la votación los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de enero al 25 de febrero de 1995.

3º El escrutinio de los votos se realizará a lo largo del mes de febrero y los resultados se publicarán en un número próximo.

4º De entre todas las cartas recibidas, se elegirán al azar SEIS cartas que serán premiadas con un TELEVISOR BLACK TRINITON con las siguientes características:
- Pantalla Black Triniton de 14 pulgadas.
- Sintonizador con 60 memorias.
- Diseño Soft Line de líneas suaves.
- 2 posiciones de visionado.
- Sleep Timer (programable a 30, 60 ó 90 minutos).
- Mando a distancia.

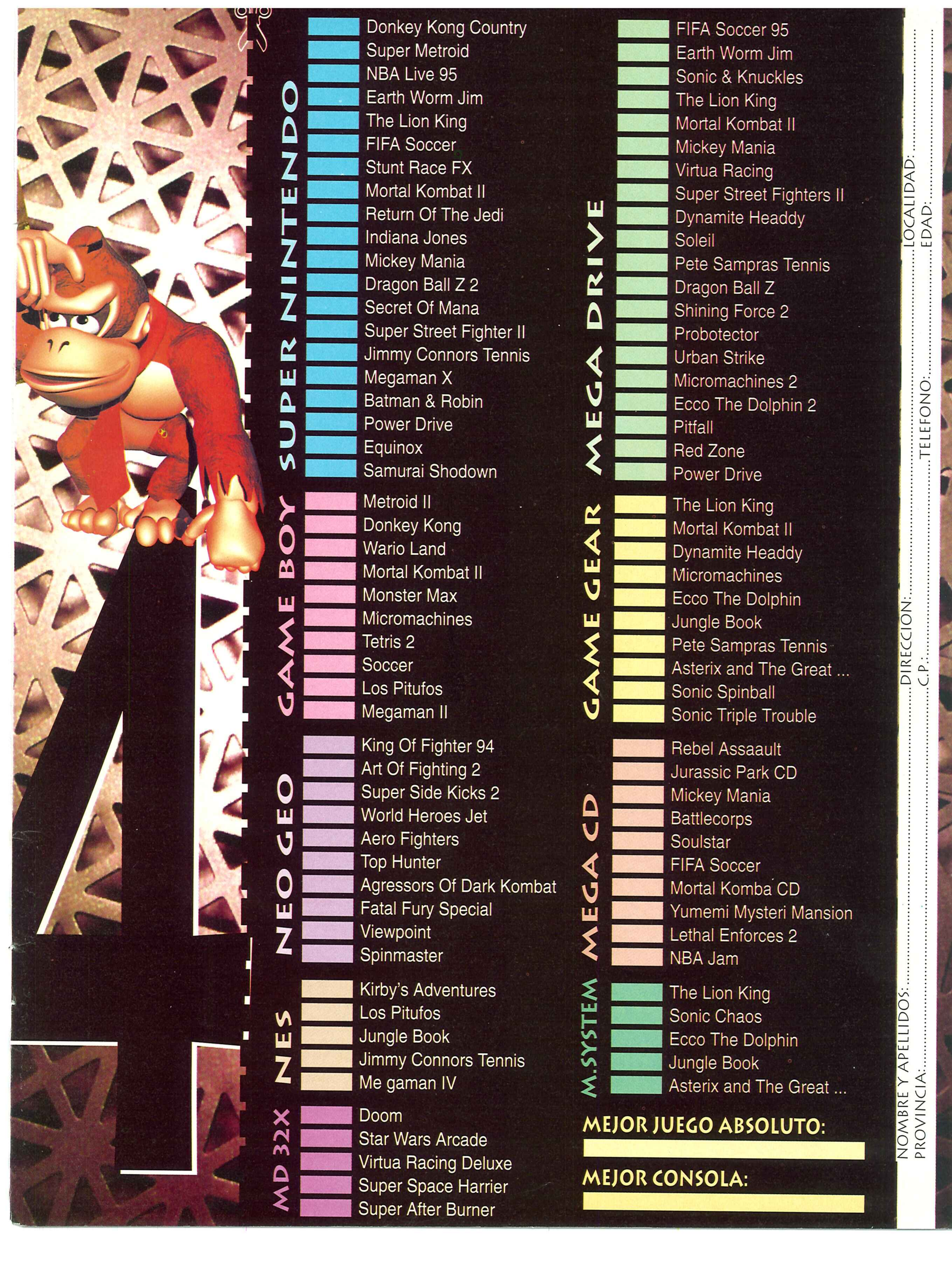
5º El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

6º Los resultados de este concurso se publicarán en el número de abril de Hobby Consolas.

7º El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8º Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por el organizador de la presente votación: HOBBY PRESS S.A.

Estas son las bases mediante las cuales se rige esta elección de LOS MEJORES JUEGOS DEL 94. En todo caso, lo más importante es que votéis con total honradez y que sólo lo hagáis a aquellos juegos que de verdad hayáis visto de las consolas que tengáis. Es decir, que no votéis de oídas ni a tontas ni a locas.
Por lo demás, mucha suerte a todos en el sorteo y
¡QUE GANEN LOS MEJORES!



SUPER NINTENDO
- Donkey Kong Country
- Super Metroid
- NBA Live 95
- Earth Worm Jim
- The Lion King
- FIFA Soccer
- Stunt Race FX
- Mortal Kombat II
- Return Of The Jedi
- Indiana Jones
- Mickey Mania
- Dragon Ball Z 2
- Secret Of Mana
- Super Street Fighter II
- Jimmy Connors Tennis
- Megaman X
- Batman & Robin
- Power Drive
- Equinox
- Samurai Shodown

GAME BOY
- Metroid II
- Donkey Kong
- Wario Land
- Mortal Kombat II
- Monster Max
- Micromachines
- Tetris 2
- Soccer
- Los Pitufos
- Megaman II

NEO GEO
- King Of Fighter 94
- Art Of Fighting 2
- Super Side Kicks 2
- World Heroes Jet
- Aero Fighters
- Top Hunter
- Agressors Of Dark Kombat
- Fatal Fury Special
- Viewpoint
- Spinmaster

NES
- Kirby's Adventures
- Los Pitufos
- Jungle Book
- Jimmy Connors Tennis
- Me gaman IV

MD 32X
- Doom
- Star Wars Arcade
- Virtua Racing Deluxe
- Super Space Harrier
- Super After Burner

MEGA DRIVE
- FIFA Soccer 95
- Earth Worm Jim
- Sonic & Knuckles
- The Lion King
- Mortal Kombat II
- Mickey Mania
- Virtua Racing
- Super Street Fighters II
- Dynamite Headdy
- Soleil
- Pete Sampras Tennis
- Dragon Ball Z
- Shining Force 2
- Probotector
- Urban Strike
- Micromachines 2
- Ecco The Dolphin 2
- Pitfall
- Red Zone
- Power Drive

GAME GEAR
- The Lion King
- Mortal Kombat II
- Dynamite Headdy
- Micromachines
- Ecco The Dolphin
- Jungle Book
- Pete Sampras Tennis
- Asterix and The Great ...
- Sonic Spinball
- Sonic Triple Trouble

MEGA CD
- Rebel Assaault
- Jurassic Park CD
- Mickey Mania
- Battlecorps
- Soulstar
- FIFA Soccer
- Mortal Komba CD
- Yumemi Mysteri Mansion
- Lethal Enforces 2
- NBA Jam

M.SYSTEM
- The Lion King
- Sonic Chaos
- Ecco The Dolphin
- Jungle Book
- Asterix and The Great ...

MEJOR JUEGO ABSOLUTO:

MEJOR CONSOLA:

NOMBRE Y APELLIDOS: .... DIRECCION: .... LOCALIDAD: ....

PROVINCIA: .... C.P.: .... TELEFONO: .... EDAD: ....

de la nueva serie PC ARCADE

... para una difícil misión



La Tierra, año 1998. Una nave espacial ha perdido el control.



El submarino nuclear U-92 nos conduce cerca del lugar del impacto.



Tu misión: rescatar tecnología del futuro.



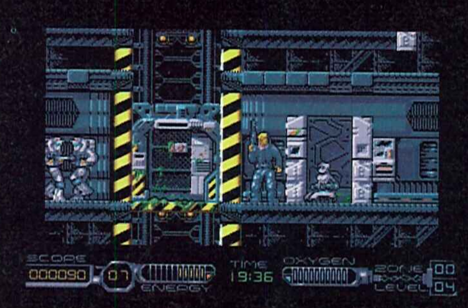
Cuando pises la superficie helada del Artico no habrá retorno.



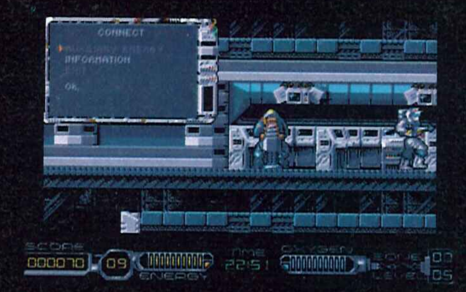
La base enemiga tiene buenas defensas.



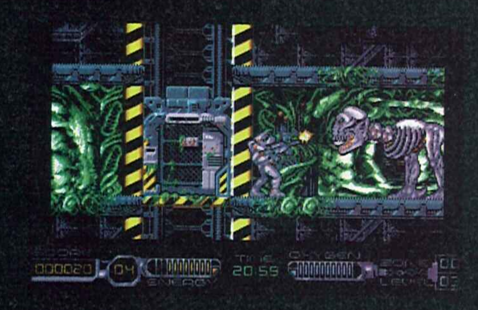
Penetra en su interior para anular el sistema de comunicaciones.



Una vez en la nave ocúltate de los androides de vigilancia.



Infiltrate en la red de ordenadores para conseguir información.



Cuando parecía todo conseguido descubres que **NO ESTAS SOLO**

Solicita ARCTIC MOVES en tu tienda habitual, llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando este cupón al (91) 654 72 72

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico: (Gastos de envío: 250 pts.)

❑ **ARCTIC MOVES de la serie PC ARCADE™ por sólo 1.950 Pts.**

HC

Nombre...

Apellidos...

Dirección...

Localidad.................................Código postal.................................

Provincia.................................Teléfono(.......)..............................

¿Ha solicitado alguno de nuestros productos anteriormente? SI ❑ NO ❑

Firma:

F O R M A   D E   P A G O

❑ Contra reembolso

❑ Visa

❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...

Nombre del titular...

Fecha de caducidad........../........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID

Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15

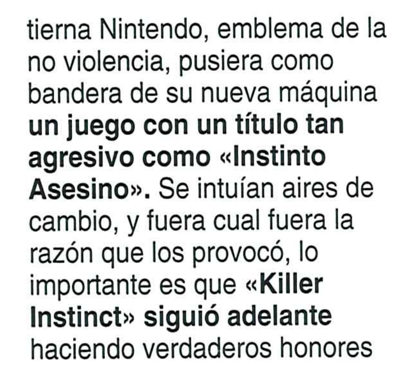


KILLER INSTINCT

Nintendo ya no se corta

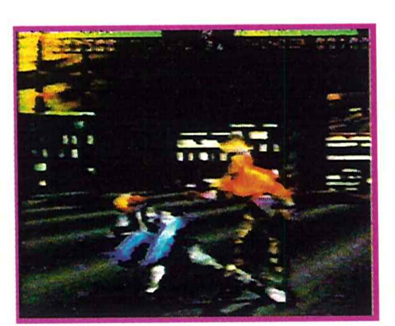
El segundo juego para Ultra 64 está a punto de salir a la calle con la intención de provocar una auténtica descarga de adrenalina. «Killer Instinct» va a romper moldes, desmotrando que Nintendo, Rare y Midway tienen instinto para poner en manos del público lo que se les demanda.

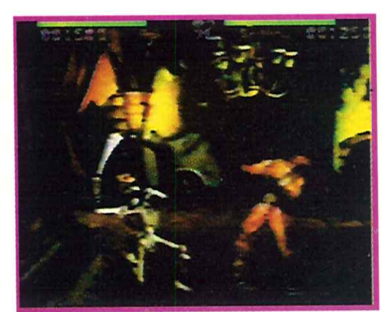
Que **Ultra 64** se estrenara con un arcade de velocidad y otro de lucha no extrañó a nadie. Al fin y al cabo **velocidad y lucha siempre han mandado en los salones recreativos.** Lo que sí sorprendió es que la tierna Nintendo, emblema de la no violencia, pusiera como bandera de su nueva máquina **un juego con un título tan agresivo como «Instinto Asesino».** Se intuían aires de cambio, y fuera cual fuera la razón que los provocó, lo importante es que **«Killer Instinct» siguió adelante** haciendo verdaderos honores a su nombre.



Para saber lo que tiene de especial este arcade, hay que hacer un ejercicio de imaginación. Pensad en un **«Street Fighter»** al que se le añaden las más modernas tecnologías de desarrollo gráfico. Imaginaos un **«Mortal Kombat»** con más de cien "dead moves" y un juego de













Cada uno de los luchadores de «Killer Instinct» es capaz de desarrollar una increíble cantidad de golpes y movimientos. Pueden llegar a la cifra de cincuenta combinaciones.

cámaras similar a **«Virtua Fighters»**. Redondead la ilusión con los personajes más increíbles que se hayan visto en un juego de lucha. El resultado es básicamente **«Killer Instinct»**.

Ordenando un poco estos datos, tenemos **diez personajes de tamaño literalmente enorme capaces de desarrollar una media de cuatro golpes especiales,** aparte de los movimientos finales.

Estos movimientos, ejecutados en el orden correcto, darán lugar a **seis tipos de "combos" con una puntuación de 3 a 22 puntos.**

La fisiología de estos guerreros entra en el campo





10 luchadores muy especiales

Jago

El espíritu del tigre rige el destino de este monje guerrero tibetano. Invocando el poder de su guardián y usando sus perfeccionadas artes de lucha, Jago debe entrar en la competición y destruir el mal que hay en ella.

Chief Thunder

Defensor místico de los indios americanos, entra en competición para encontrar a su hermano desaparecido en el torneo anterior. La magia de Manitú y sus músculos son sus armas.

Fulgore.

Es un prototipo de soldado cibernético desarrollado y armado por Ultratech. Entró en la competición como última prueba antes de que empezara su producción en serie.

B. Orchid

Es una agente secreta enviada para investigar las misteriosas desapariciones que rodean el torneo Ultratech. Sus aptitudes y su identidad son todo un misterio.

Cinder

Es un preso sometido a experimentos por Ultratech. Una prueba química fallida le convirtió en una llama viviente. Si derrota a Glacius, recuperará su libertad.

Spinal

Es un descubrimiento sin precedentes en el campo de la regeneración celular. Ultratech ha recreado un viejo guerrero del pasado. Carente de memoria y voluntad, lucha sin escrúpulos.

Glacius

Es un ser alienígena que aterrizó en la Tierra. Capturado por Ultratech, ha sido obligado a luchar a vida o muerte contra los engendros de la compañía.

Riptor

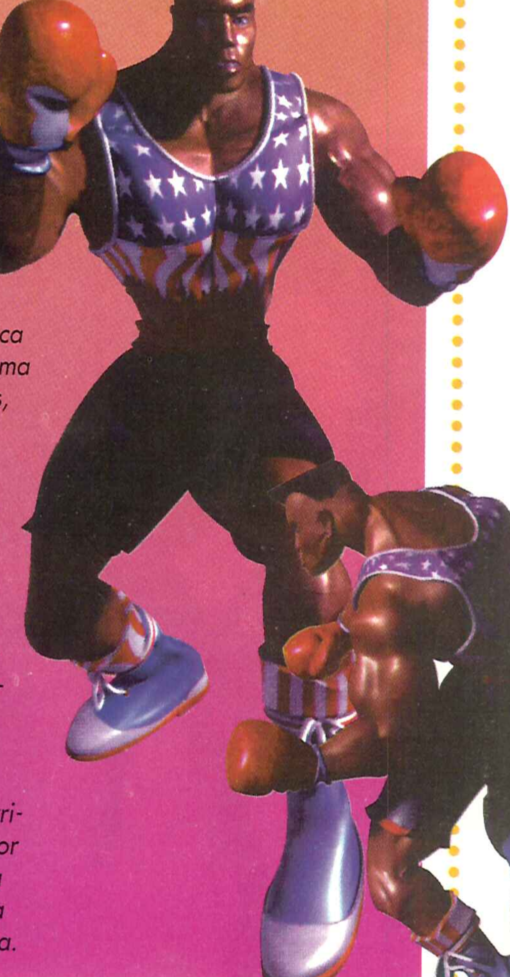
Es un producto genético de Ultratech, conseguido al mezclar genes humanos y reptilianos. Con él esperan alcanzar un cruce de inteligencia y fiereza que le convierta en una máquina letal.

Sabrewulf

Es un licántropo que ha pasado la mayor parte de su vida en la cárcel. Entra en el torneo con la promesa de que le curarán si sale victorioso.

T.J. Combo

Campeón indiscutible de los pesos pesados durante cinco años. Fue despojado de su título cuando se descubrió que usaba armas mejoradas cibernéticamente. Ha entrado en el torneo por amor al dinero.







de la más absoluta **ciencia "rendering" made in Rare.**

Los escenarios suponen otro de los puntos donde se hace patente el esmero innovador: para enfrascarse en una guerra sin cuartel cualquier lugar es bueno. Puede ser un frágil puente de cuerdas sobre un abismo, la azotea de un rascacielos, un glaciar, un templo, una caverna... Da igual, mientras la definición gráfica sea lo suficientemente densa **como para dar la sensación de que una plataforma en las nubes es real. Y muy peligrosa** si tenemos en cuenta que podemos caer al vacío **al contar cada escenario con su oportuno y fatídico "Pit".**

Claro que si gráficamente resulta apabullante, **en el aspecto**



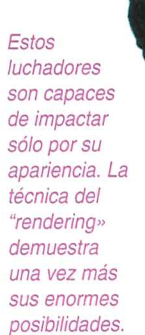




Las pantallas de vídeo no son de gran calidad, pero sirven para ilustrar la fuerza de este juego.

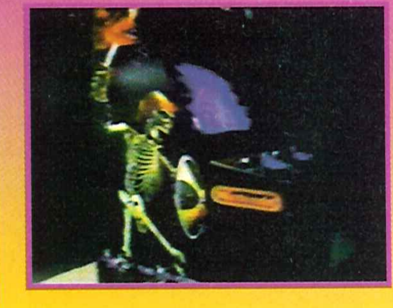






Estos luchadores son capaces de impactar sólo por su apariencia. La técnica del "rendering» demuestra una vez más sus enormes posibilidades.

Una máquina de lujo



A pesar de que el aspecto exterior de la máquina no se sale de lo habitual, es impresionante ver ***la cantidad de botones que será necesario combinar*** *para que los originales seres de «Killer Instinct» desarrollen su* ***enorme gama de golpes y habilidades.***

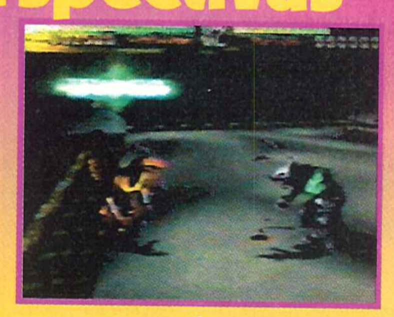


Tras su impactante nombre, «Killer Instinct» esconde la más moderna tecnología gráfica, 10 enormes personajes, más de 100 "dead moves", escenarios casi reales, un sonido contundente y más, mucho más.

Desde distintas perspectivas

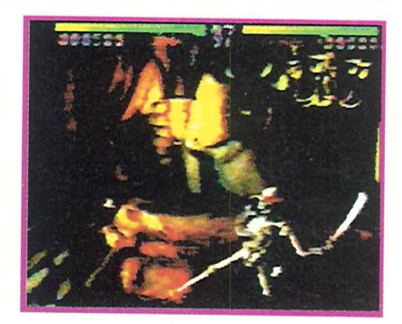


Además de contar con un **rápido y espectacular zoom**, el juego disfruta de las ventajas de **unas cuantas vistas estilo cinematográfico** desde las que gozaréis, por ejemplo, de un plano general y aéreo del escenario o de los efectos de un golpe definitivo.









Muchos de los **golpes especiales del juego** no se limitan a ser un movimiento más o menos demoledor. La mayoría resultarán ser espectaculares combinaciones **realizadas a gran velocidad y con una animación soberbia.**







sonoro no es menos sobrecogedor. Y es que **el sistema DCS** (también utilizado por «Cruis'n USA») es capaz de pegarte a la máquina por sí solo. La contundencia de los golpes, las monstruosas voces de los luchadores y los efectos sonoros que recrean el ambiente de cada decorado **formarán una unidad con el jugador** que tome los mandos.

Se nos acaba el espacio y aún habría muchas cosas que descubrir de este extraordinario crack de la lucha. Tan sólo diremos que **del tema Ultra 64 en versión casera no se ha vuelto a saber nada más.** Menos mal que mientras se deciden a soltar prenda, nosotros podemos ir abriendo boca con cosas como ésta.

Y recordad: **«Killer Instinct», el arcade, estará en la calle en nuestro país a finales del mes de enero.**

Nota de H.C.: lamentamos la escasa calidad que presentan algunas imágenes. La cinta de vídeo que hemos recibido, no daba para más. Tranquilos, la máquina original se ve mucho mejor. Os lo aseguramos.





TOP 10 ARCADE

1	VIRTUA FORMULA	SEGA	⇨
2	DESERT TANK	SEGA	N
3	DAYTONA USA	SEGA	⇩
4	PRIAL RAGE	ATARI	⇧
5	R-360	SEGA	⇩
6	RIDGE RACER 2	NAMCO	N
7	STAR WARS	SEGA	⇩
8	VIRTUA FIGHTERS	SEGA	N
9	VIRTUALITY VR	VIRTUALITY	N
10	S.S.F. II TURBO	CAPCOM	⇨

1995 INTERNATIONAL

WINTER CONSUMER

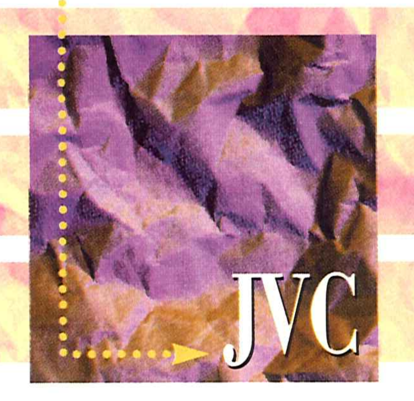
ELECTRONICS SHOW

C.E.S.

What the world's coming to.

EL CIELO PUEDE ESPERAR

Fuimos hasta Las Vegas ávidos de información. Pensábamos que en la edición de invierno del C.E.S. tendríamos la oportunidad de ver cosas sorprendentes: la presentación en el mercado americano de PlayStation y Saturn por parte de Sony y Sega respectivamente, algún nuevo título increíble editado por Nintendo.... pero nada de eso ocurrió. En el desolado estado de Nevada no encontramos más que una feria que puso de manifiesto la enorme confusión existente en torno al futuro inmediato de las consolas.



J.V.C. ha presentado en el C.E.S. sus últimos productos que tienen como protagonista casi exclusivo **al Mega CD**, ya que el compacto de Sega recibirá una avalancha de juegos de esta compañía norteamericana que tocarán diversos géneros.

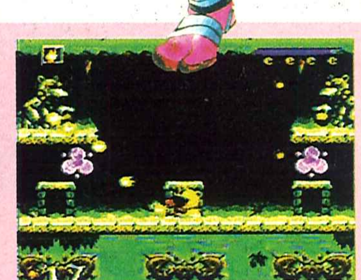
La lucha estará representada por **«Rise of the Robots»**, programado **por Mirage** con empleo del 3D VC y con la banda sonora del ex-"Queen" Brian May, así como por **«Samurai Shodown» y «Fatal Fury Special»**, que supondrán las versiones CD de los clásicos de SNK.

Por otro lado, **«Keio Flying Squadron»** combinará una historia de intriga y misterio con el adictivo "shoot'em up" a lo largo de siete niveles.

Cambiando de tercio, la acción estará presente con **«Timecop»**, basado en los comics de Darkhorse y la película de Van Damme, en el que tendréis que asumir el papel de Max Walker en ocho trepidantes fases. Mientras, la velocidad llegará de la mano de **«Rally: The Final Round of the World Rally Championship»**, con opción de hasta cuatro jugadores.

Estos dos últimos títulos también aparecerán **para Super Nintendo**, consola para la que J.V.C. va a lanzar **«Big Sky Trooper»**, con ocho megas de aventura y más de cien planetas para explorar.

Pac-In-Time SN, MD, GB y GG

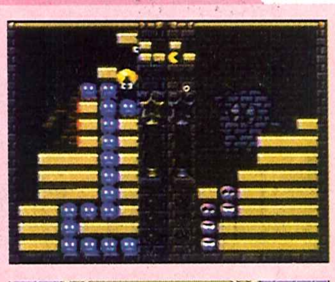


WeaponLord SN, MD





Pac-Attack SN,MD

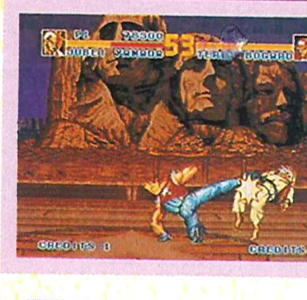


Big Sky Trooper. SN





Fatal Fury Special. Mega CD





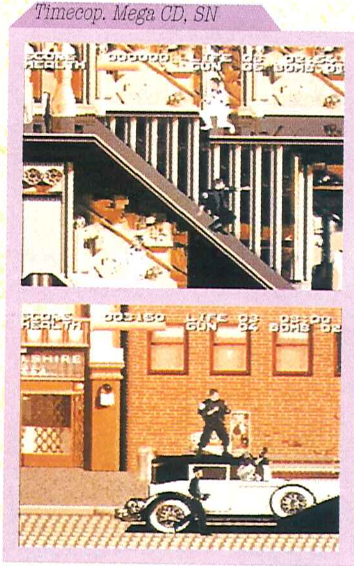
Keio Flying Squadron. MCD



Samurai Shodown. Mega CD



Timecop. Mega CD, SN



Rally. Mega CD, SN





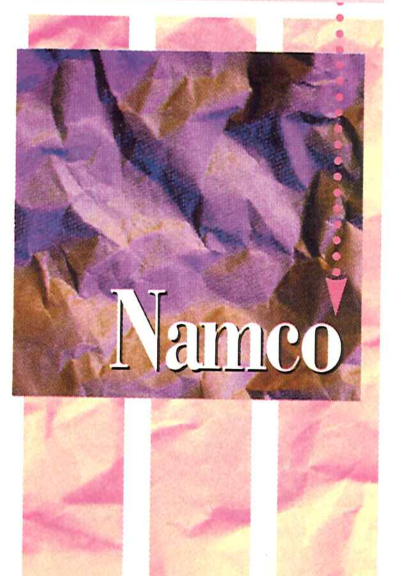
El sol de Nevada ha visto cómo uno de los personajes más sencillos y famosos de los videojuegos se va a convertir en la estrella de la temporada para la compañía establecida en la tierra del surf, **Namco.** El señor **Pac-man es el personaje principal de tres programas** tan redondos como él: las plataformas de ***«Pac-In-Time»***, el puzzle ***«Pac-Attack» para los 16 bits y portátiles de Sega y Nintendo***, y ***«Pac-Man 2: The New Adventures» para Super NES y Mega Drive.***

El programa de **puzzle** de nuestro redondo amigo es ya un viejo conocido de nuestros lectores en versión Super Nintendo, puesto que fue comentado en estas páginas hace unos meses; «Pac-In-Time» será **el habitual plataformas** con items, más de cincuenta fases. unas logradas animaciones que le permitirán nadar o bucear, y la posibilidad de dos jugadores alternativos; mientras que «Pac-Man 2: The New Adventures» está planteado como una **aventura interactiva de dibujos animados**, en la que se han incluido los ancestrales y originales **«Pac-Man» y «Ms. Pac-Man»** de las recreativas.

Pero la omnipresencia del divertido punto amarillo no ha eclipsado la presentación de **un uno contra uno, «Weapon Lord»**, pensado para jugones "de armas tomar", en el que luchadores inspirados en la Edad Media se enfrentarán en terribles combates, armados con objetos tan contundentes como mazas de piedra, hachas y espadas tamaño "King Size".

Pac-Man 2 SN, MD





Namco

Un futuro plagado de incertidumbres

Todo es confusión en torno a las consolas. Las mismas preguntas se repiten una y otra vez y las respuestas no se parecen en nada la una a la otra: Nadie sabe a ciencia cierta qué es lo que va a ocurrir de aquí a unos meses y lo único que hemos sacado en claro del último C.E.S. de Las Vegas es que todo el mundo parece coincidir en que la situación actual no va a mantenerse por mucho tiempo.

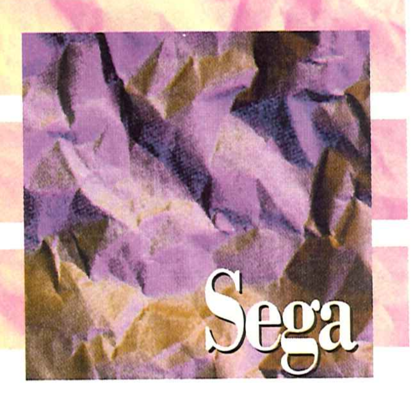
Las consolas de la nueva generación no han hecho más que añadir confusión a la complejidad, y si el futuro de las 16 bits era ya un poco incierto -el de las 8 parece bastante claro-, ahora lo tienen aún un poco más complicado.

El caso es que mientras a Saturn, a PlayStation o a Ultra 64 aún les falta bastante para llegar a convertirse en los formatos masivos de videojuegos -los precios con los que en principio saldrán a la calle son como para echarse a temblar-, parece como si todo el mundo estuviera empezando a dar un poco de lado a las consolas tradicionales. (Aunque en ésto, los elevados derechos que han de pagarse a Nintendo y a Sega tienen también gran parte de culpa).

Los nuevos sistemas nos prometen un nuevo mundo de sensaciones inimaginables, pero quieren hacernos pagar por ello un precio demasiado elevado. Y no me estoy refiriendo precisamente al económico. Me estoy refiriendo a que nos están induciendo a que cometamos la osadía de matar antes de tiempo a los modelos de consolas que, hoy por hoy, siguen siendo los auténticos reyes del entretenimiento. Y eso sería un grave error.

Amalio Gómez

Sega

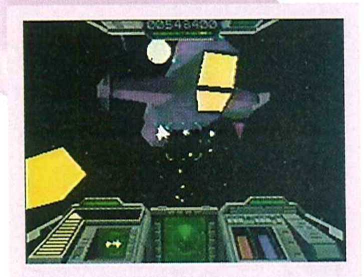


Sega, sabedora de que el impacto que pueda tener Mega Drive 32X depende de los juegos con que se abastezca la máquina, puso un especial interés en mostrar sus nuevas ofertas para este formato y los primeros títulos para el Mega 32X CD. Aunque, por supuesto, tampoco olvidó su 16 bit.

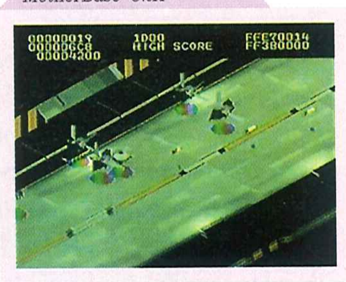
Mega 32X

Parece que la moda **en Mega 32X** va a estar impuesta por los juegos galácticos y espaciales. El más impactante es **«Stellar Assault»** y sus brillantes 24 megas de polígonos y rayos láser, acompañado del frenético **«MotherBase»**. Y para los menos violentos, pero no menos activos, está reservado **«Tempo»**, una marchosa aventura de plataformas.

Stellar Assault 32X



MotherBase 32X



Tempo 32X



Mega CD

Mega CD ha contado con una nutrida representación en el stand de Sega, fomentada por la aparición de los primeros juegos **para Mega 32X CD.** Buenos ejemplos son **«Fahrenheit»**, una aventura protagonizada por un grupo de bomberos, **«Midnight Raiders»**, en el que os enfrentaréis a las más poderosas organizaciones terroristas a los mandos de un helicóptero Apache, y una aventura interactiva llena de sorpresas, **«Wirehead»**.
Nos queda **«Wild Woody»**, un juego de plataformas con una animación en 3D increíble, y un bombazo que no por esperado resulta menos espectacular: **«Eternal Champions: Challenge from the Darkside»**, con animaciones en tres dimensiones, nuevos luchadores, nuevos escenarios y nuevos "fatalitys".

Eternal Champions CD



Fahrenheit 32X-CD



Midnight Raiders 32X-CD



Wirehead 32X-CD



Wild Woody CD



Mega Drive

El cómic y los videojuegos parecen marcar la tendencia general de los cartuchos de Sega **para Mega Drive.** Empezando por **«Comix Zone»**, un beat'em-up de 24 megas desarrollado en forma de cómic. Claro que va a encontrar una dura competencia en **«The Adventures of Batman & Robin»** (también para Mega CD) y en **«X-Men 2: Clone Wars»**, con las aventuras de Lobezno, Cíclope y compañía. Siguiendo con los dibujos, aunque esta vez animados, **«Desert Demolition Sega»** os propone unas divertidas plataformas con el Correcaminos y Coyote. Y para finalizar, un héroe de las canchas de basket: **«NBA Action'95: Starring David Robinson»**.

Batman and Robin MD

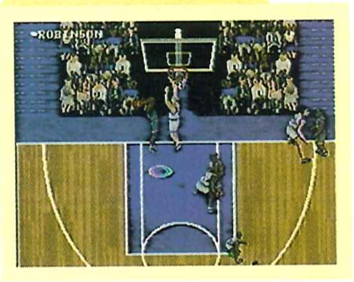
Comix Zone MD



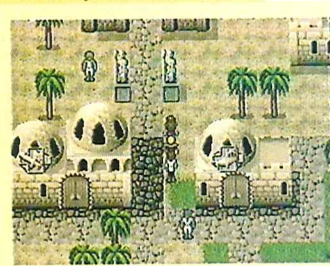
Desert Demolition MD



NBA Action 95 MD



Phantasy Star IV MD



X-Men 2: Clone Wars MD



Earth Bound SN



Super Nintendo

La inclusión de Kirby en Super Nintendo ha resultado ser lo más destacado de la oferta de los 16 bit de Nintendo para los próximos meses. Y lo hace por partida doble, con **«Kirby's Avalanche»**, un juego de puzzle, **y «Kirby's Dream Course»,** una especie de mini-golf en el que la pelota es un Kirby.

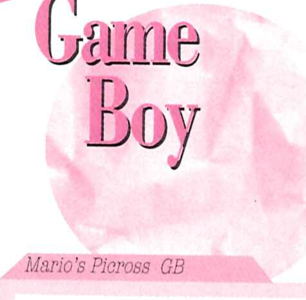
Dejamos a Kirby para presentar un juego de rol de 24 megas llamado **«Earth Bound»** que hará las delicias de los amantes del género. Por último, con chip FX se han presentado tres títulos más, **«FX Fighter», «Comanche» y «Starfox 2».**

Kirby's Dream Course SN



Kirby's Avalanche SN





Game Boy

Y mientras en Super Nintendo, Kirby parece ser la estrella, en **Game Boy** el protagonismo se reparte **entre tres héroes de la factoría Nintendo.**

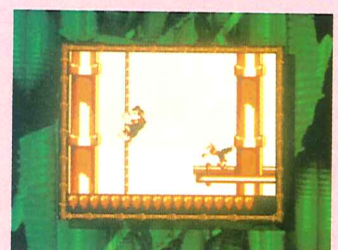
Para empezar, **«Donkey Kong Land»** será la réplica en pequeño de las aventuras del gorila en Super Nintendo. Para seguir, un Mario frío y calculador que tendrá que resolver más de cien puzzles gráficos en **«Mario's Picross»**. Y concluyendo el trío de estrellas, la segunda parte de **«Kirby's Dream Land»** con todas las ventajas que supone el uso del Super Game Boy.

Mario's Picross GB



Donkey Kong Land GB





Kirby's Dream Land GB



Virtual Boy

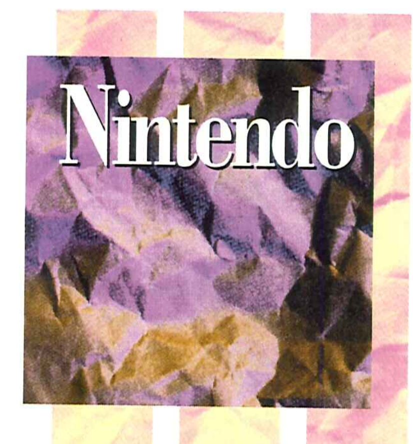
Nintendo, al contrario que en la anterior edición del C.E.S., no trató de sorprender en relación a sus juegos -de hecho parece que decidió seguir apostando por sus personajes más emblemáticos-. En esta ocasión lo hizo presentando un modelo de consola realmente revolucionario: el Virtual Boy

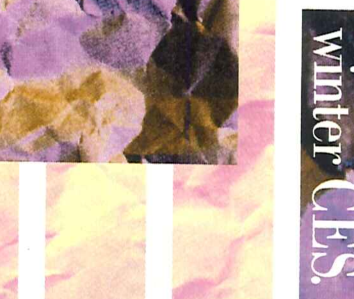
Habíamos oído hablar de él, pero no podíamos hacernos una idea de qué es lo que veríamos al asomarnos a un **Virtual Boy.** En Las Vegas, tuvimos la oportunidad de comprobarlo.

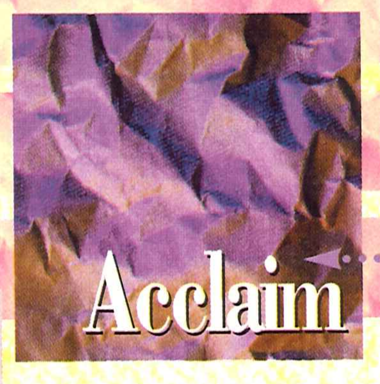
Imaginaros algo parecido a una Game Boy pero con unos gráficos que se mueven bastante más rápido y que, en lugar de verse en diferentes tonalidades de verde **se ven en rojo y negro.** Y ahora viene lo alucinante... **¡todo ello en 3D!**, es decir, que **existen diferentes planos de profundidad** y por tanto hay objetos que dan la sensación de estar más cerca que otros.

Hasta el momento Nintendo sólo tiene acabados dos títulos, **«Tele Roboxer» y «Space Pinball»**, pero están trabajando en un montón de juegos con los que pretenden aprovechar al máximo las posibilidades de este nuevo y original sistema.

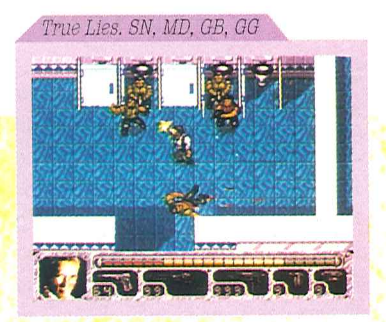
La sensación de profundidad está, sin duda, perfectamente conseguida. Ahora falta por ver si este **revolucionario concepto de juegos** consigue calar hondo entre los usuarios.



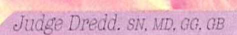




Acclaim


True Lies. SN, MD, GB, GG


Stargate. SN

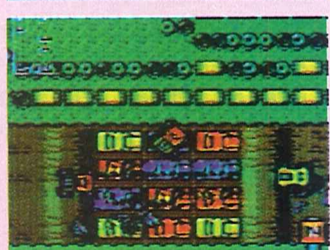

Judge Dredd. SN, MD, GG, GB





Monster Truck Wars. GG, GB





Amplia y variada ha sido la oferta de **Acclaim** en la feria de Las Vegas. En primer lugar hay que hablar de **«NBA: Tournament Edition»**, la continuación del gran bombazo deportivo de Acclaim. Esta nueva versión del baloncesto "made in U.S.A.", con más de 100 estrellas de la NBA, aparecerá **en SNES, Game Boy, Mega Drive, Game Gear y Mega Drive 32X.** Pero la competición no se parará ahí para las portátiles de Sega y Nintendo, sino que continuará con un deporte que en Estados Unidos levanta pasiones. Y es que los gigantescos 4x4 calientan motores para entrar con fuerza **en Game Gear y Game Boy** al volante de **«Monster Truck Wars».**

Acclaim tampoco ha querido pasar por alto a los héroes de los comics, y por ello va a lanzar **«Spider-Man»**, una buena recopilación de héroes y villanos del sello Marvel, con el hombre araña como protagonista lanzando sus redes **en Super Nintendo y Mega Drive.**

En todo caso, el cine se ha llevado la palma en los nuevos cartuchos de la compañía norteamericana, con las versiones de conocidas películas. **«Stargate»** llevará **a Super Nintendo** la fantasía y los enigmas de otros mundos. Por su parte, la magia negra y los hechizos de **«Warlock»**, basado en un film que protagonizó Julian Sand hace un par de años, inundarán **los 16 bits de Sega y Nintendo.**

También los dos duros más duros de Hollywood estarán presentes en vuestras consolas de la mano de Acclaim: Stallone impartirá justicia como **«Judge Dredd»**, y Arnie revivirá sus aventuras de **«True Lies»**. Para ello, ambos contarán con **SNES, Game Boy, Mega Drive y Game Gear,** exactamente los mismos formatos para los que se lanzará **«Batman Forever»**, un juego en el que el Señor de la Noche y Robin se enfrentarán a Two Faces y The Riddler, siempre según el guión de la película de la Warner y con unos gráficos que prometen ser de lo mejor que puedan ver vuestros ojos.



Interplay ha demostrado en este CES de Invierno su intención de **apostar fuerte por Mega Drive 32X,** o al menos eso se desprende de los títulos que ha presentado para este sistema. El más sorprendente es el terrorífico **«Alone In The Dark»** que ya ha cosechado grandes éxitos en su paso por PC. ¿Más cositas para 32X? Pues apuntad **«Clayfighters 2»** (recientemente estrenado en Super Nintendo), **«Boogerman»** y **«Blackthorne»**. Eso sin olvidarnos de la última película de Spielberg, **«Casper»**, que Interplay va a convertir en cartucho para Mega Drive 32X.

Super Nintendo se queda con **«Boogerman», «Blackthorne» y «Star Trek: Starfleet Academy».** Del primero destacan sus 24 cuadros de animación por segundo, del segundo su brillante animación y su sonido digitalizado, y del último sus más de 30 misiones y la posibilidad de convertirse en capitanes de naves como el USS Enterprise.

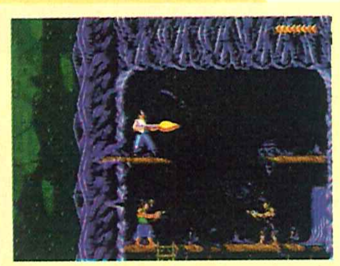
CASPER

Alone in the Dark Mega32X





Blackthorne 32X, SN

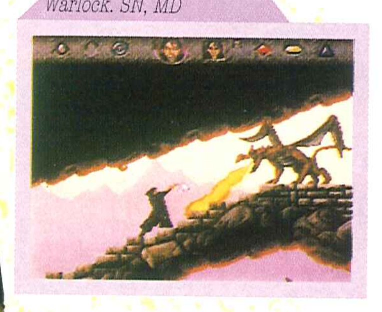




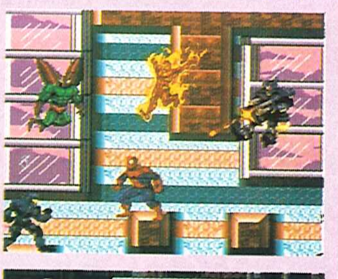
NBA Jam: Tournament Edition
SN, MD, GB, GG, MD 32X



Warlock. SN, MD



Spider-Man. SN, MD





Space Adventure Cobra 2

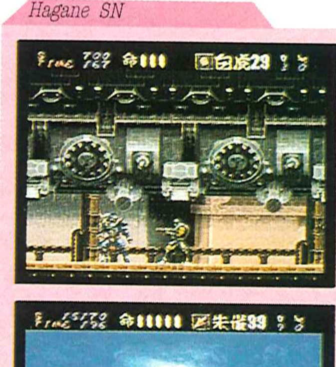




Hudson Soft's Soccer



Hagane SN





Hudson Soft

La compañía nipona, a través de su auxiliar en Estados Unidos **Hudson Soft USA Inc.,** ha dado un pequeño salto hacia el futuro con la producción de sus dos primeros títulos en Compact Disc. Y es que **Mega CD de Sega** ha sido el soporte elegido para la toma de contacto de Hudson con la tecnología láser.

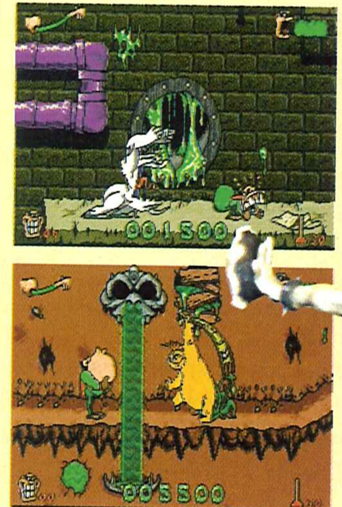
La aventura interactiva **«Space Adventure Cobra 2»** y el simulador de fútbol **«Hudson Soft Soccer»** inaugurarán una relación que deseamos sea fructífera para ambas partes. Sin embargo, **los 16 bits de Nintendo** seguirán siendo el destinatario principal del software Hudson, con cartuchos tan potentes como **«Panic Bomber»**, donde el puzzle de interacción simultánea va a dar un nuevo paso en adicción y jugabilidad con la **opción para cuatro jugadores simultáneos**, algo que amenaza con hacer saltar por los aires la materia gris de algún que otro jugón.

Un excelente, a priori, juego de acción de dieciséis megas que combina las artes marciales con la tecnología futurista, **«Hagane»**; el arcade de aventuras con fases de shoot'em up, inspirado en una serie televisiva de Hanna Barbera con dos superhéroes gatunos, **«SWAT Kats»**; y el simulador de béisbol **«The Sporting News Baseball»** completaron las primicias invernales de Hudson Soft en la feria de Las Vegas.

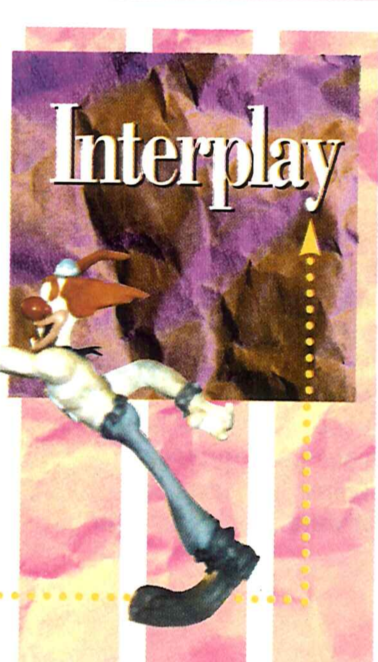




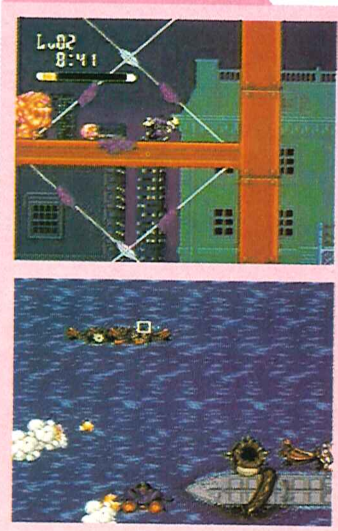
Boogerman 32X, SN



Interplay



Swat Kats SN



Panic Bomber SN





winter C.E.S.

GAME MASTERS por M.A.D.

SEGA Y NINTENDO exprimen sus productos

A la espera de que lleguen a los mercados europeo y americano los nuevos sistemas de Sega y Nintendo -Saturn y Ultra 64-, ambas compañías continúan su política de explotar al máximo sus últimos lanzamientos. Sega ya tiene preparado un aparato independiente similar al binomio Mega Drive/MD 32X, mientras que Nintendo busca nuevos éxitos con su chip Super FX.

Efectivamente, Sega sigue empeñada en ampliar lo que ellos llaman **"la familia Mega Drive".** Tan solo dos meses después del lanzamiento de su sistema MD 32X, acaban de anunciar la creación de un nuevo aparato independiente **con las mismas características que el sistema formado por Mega Drive más el complemento MD 32X.** Es decir, el usuario que adquiera esta **Mega Drive 32X System** (nombre provisional para este sistema, que también es conocido como **"Neptuno"**), contará con el mismo sistema que quienes hayan adquirido el adaptador MD 32X para su Mega Drive.

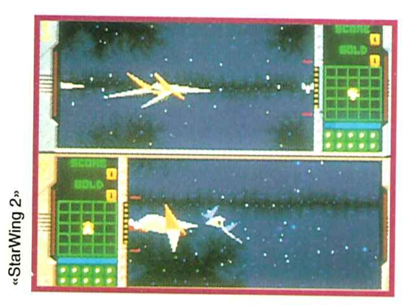
Probablemente, al leer esto muchos de vosotros os preguntaréis, ¿y para que diablos quieren eso? Pues la respuesta es más sencilla de lo que creéis. Sega está convencida de que aún puede captar un número importante de usuarios que todavía no tengan una Mega Drive, para ofrecerles **una tecnología de 16-32 bits a un precio bastante asequible.** Y es que ésa es precisamente una de las bazas que quiere jugar Sega: este nuevo aparato podría venderse **a un precio inferior a 200 $ (unas 27.000 pts),** dato que de confirmarse podría enojar, y con razón, a aquéllos que se hayan gastado 30.000 pts sólo en el MD 32X. Lo que parece bastante claro es que Sega **quiere alargar al máximo las ventas de software para 16 y 32 bit** antes de que la llegada de la Saturn pueda perjudicarlas.

Aparte de funcionar como un sistema completamente independiente, esta nueva máquina **también podrá ser adaptada al Mega CD,** para de esta manera completar **el trinomio que forman Mega Drive-MD 32X- Mega CD.** Está previsto que este sistema se ponga a la venta **en Europa a lo largo del próximo verano.** Entonces se verá si este nuevo lanzamiento de Sega supone de verdad un acierto.

«Comanche"


«Comanche»


«StarWing 2»


«StarWing 2»

Más juegos para el chip FX

Por su parte, **Nintendo**, hasta la llegada del Ultra 64, sigue orientando su estrategia **más hacia su software que hacia su hardware.** Y en software, la auténtica revolución de Nintendo -con permiso de «Donkey Kong Country»- es **el chip Super FX.** Para este año 95 ya está prevista la salida al mercado de varios juegos con este chip, que rápidamente os adelanto.

Uno de los juegos que más ha dado que hablar es **«FX Fighter»,** un arcade de lucha "one-on-one" con gráficos poligonales y perspectiva 3-D. Los responsables de este cartucho son **una compañía llamada GTE**, que hasta hace 4 años sólo se dedicaba a las telecomunicaciones. **Con la ayuda de Argonaut Software,** GTE lanzará un juego que supondrá la replica en versión Super Nintendo a los exitosos «Virtua Fighter» de Sega o «Tekken» de Takara, **que saldrá para PlayStation**. Según sus propios creadores, «FX Fighter» **cuenta con una avanzada tecnología en el movimiento de polígonos en tiempo real, y una animación extremadamente suave** de todos los personajes. Además, siempre según GTE, será **el primer juego que use una particular tecnología de gráficos renderizados en 3-D.** La fecha de lanzamiento para «FX Fighter» se hará esperar **al verano del 95**.

Otros lanzamientos importantes **para el 95** serán :

- **«Comanche»,** basado en el popular juego de PC, programado por **Novalogic** y con Chip FX incluido.
- **«StarWing 2»**, continuación del exitoso juego, también con el FX en sus circuitos.
- **«Dirt Trax FX»,** de **Electro Brain,** carreras de motos con FX y posibilidad de participar varios jugadores a la vez.
- **«Kyle Petty No Fear Racing»,** un "racing game" de 24 megas programado por **Williams,** que se convertirá en el segundo juego para Super Nintendo que utilice las estaciones de Silicon Graphics. Todos estos lanzamientos están previstos para antes del próximo verano.

Un saludo de M.A.D.



«FX Fighter»



«FX Fighter»



«FX Fighter»

el BUZÓN de los GAME MASTERS

¿Qué tal amigos? Espero que hayáis empezado el año con buen pie. Aunque lo que veo es que lo habéis empezado con muchas dudas. Vamos a ver si os aclaro alguna.

Amigo Rafael Neira, **el Virtual Boy es un aparato totalmente distinto a las consolas de 16 bit.** En realidad se trata de un sistema que permite ver **imágenes tridimensionales en un solo color (el rojo) y con el fondo negro**. El efecto conseguido es notable, y la calidad de los juegos está fuera de toda duda tratándose de Nintendo. Ahora bien, **es difícil predecir su éxito en nuestro mercado**, sobre todo ante la llegada inminente de las nuevas súper-consolas. En cuanto al tan traído y llevado chip de 32 bit para los juegos de Super NES, sólo puedo decirte que se sigue trabajando en ello, y añadir que, si finalmente llega a buen término este proyecto, **no creo que encarezca el precio de los cartuchos, pues no es ésa la política actual de Nintendo.** Hasta otra.

Estimado Iker Paz, tienes toda la razón con respecto a **«Daytona USA»**. Como ya expliqué en una ocasión, **se nota en exceso la creación de polígonos en la lejanía.** Sega pretende superar ese defecto con el **lanzamiento del Model 3**, una nueva placa que ofrecerá una calidad muy superior en las imágenes, y en la que el "texture mapping" presentará unas figuras mucho más reales. **Puedes hacerte una idea con el «Virtua Fighter 2»**, que aún se ha realizado con la placa Model 2.

Efectivamente, Daniel Oñate, **Saturn no es una máquina de 64 bit**, aunque por su configuración y capacidad pueda considerársela con una arquitectura similar a esta cifra. En cuanto al chip SH 3 de Hitachi, y esto va también para ti, Paco Larios, parece que finalmente no se incluyó en la versión final de la Saturn, puesto que en la configuración definitiva **sólo aparecen los dos chips SH 2.** Y sí, hay una portátil de Sega de la que ya os hablaré más adelante.

Ya sabéis dónde me tenéis: **Game Masters Hobby Consolas C/ de los Ciruelos N 4 S. S. de los Reyes 28700 (Madrid).**

La metamorfosis llega al Mega CD

UNA AVENTURA INTERACTIVA DE CINE



Mega CD no se podía quedar al margen del fenómeno. Tras su aparición en 16 bit y portátiles, «Mighty Morphin Power Rangers» tenía casi la obligación de presentar sus aventuras en este soporte. Sega ha sido la encargada directa de programar esta conversión, que ha sido concebida como una aventura interactiva.







Todo el programa está compuesto por **imágenes digitalizadas de los primeros capítulos de la serie televisiva**, con el aliciente que ello supone para sus incondicionales. Tras los anteriores intentos de realizar un videojuego sobre los cinco magníficos de la pequeña pantalla, esta versión para Mega CD se muestra con mayor calidad gráfica, no sólo por la correcta digitalización de imágenes, sino también por el tamaño de éstas que, gracias al **sistema Full Motion**, han prescindido de las enormes bandas negras que aparecían en anteriores aventuras gráficas para este soporte.

«Mighty Morphin Power Rangers» para Mega CD es fundamentalmente **un juego para ser visto**, en el que la contribución al desarrollo de la historia se reduce a pulsar los botones que aparecen indicados en pantalla, o en moverse mediante el pad en la dirección sugerida en las



EL NEGOCIO POWER RANGERS

La serie de televisión no sólo ha servido de inspiración a programas de software. Debido a la enorme aceptación de estos superhéroes adolescentes, **una avalancha de productos de los Power Rangers ha invadido el mercado.** Los yankis, tan excesivos para sus cosas, han convertido la Rangermanía en un auténtico fenómeno social (en España tenemos otro tipo de fenómenos sociales, ahí está Chiquito de la Calzá para demostrarlo). La venta de objetos relacionados con Power Rangers **supera la cifra de varios millones de dólares**, y hay listas de espera para adquirir estos productos en las principales jugueterías de Estados Unidos. A nuestro país están empezando a llegar los primeros síntomas de la fiebre con **relojes, muñecos, pistolas, camisetas, etc.**, aunque todavía no llega a ser una situación de emergencia nacional.







En estas dos instantáneas tenéis una buena muestra de cómo es la mecánica de juego. En pantalla aparecerá el botón que deberéis pulsar en décimas de segundo.





numerosas escenas de lucha. **Una barra indicadora**, que se irá consumiendo si no sois rápidos de reflejos, es el punto de referencia para saber si lo estáis haciendo correctamente. Esta mecánica de juego permite ser testigos de toda la acción de «Mighty Morphin Power Rangers», **aunque vuestra intervención quede reducida a un mero ejercicio de reflejos.**

Para hacer el programa duradero, Sega ha introducido **tres niveles de dificultad excluyente.** La dificultad excluyente significa que en el nivel fácil sólo podréis jugar en las tres primeras fases, en el medio veréis hasta la seis, **y en el difícil disfrutaréis del programa completo.**

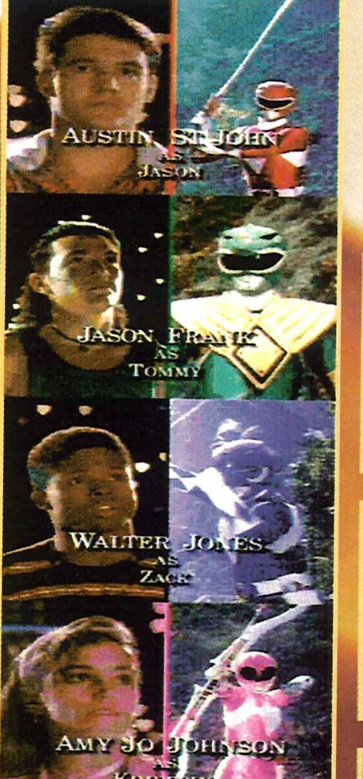
Sin duda, rojo, verde, amarillo, azul, rosa y negro es una buena combinación de colores para el Mega CD-zord.

TODOS LOS PERSONAJES



Jason, Billy, Trini, Kimberly, Jack, Tommy, Alpha 5, Zordon, Rita Repulsa, los Dinozord, Megazord, DragonZord, Goldar... Todos los personajes de la serie televisiva **son protagonistas de «Mighty Morphing Power Rangers»** para Mega CD. No falta nadie.

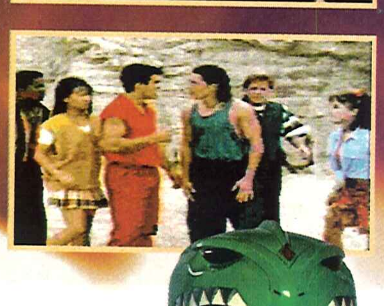












PREVIEW

CONSOLA: MD • COMPAÑIA: SNK • LANZAMIENTO: Marzo

LOS CABALLEROS DEL SOL NACIENTE



SAMURAI SHODOWN

Con los últimos suspiros del invierno, **llegará a Mega Drive** uno de los mejores programas de lucha **creados originariamente para la elitista Neo Geo.** La conversión contará con la mayoría de los elementos que han hecho de **«Samurai Shodown»** un juego de culto. Así, la rapidez de movimientos, **el gran número de golpes simples y especiales**, la excelente calidad gráfica de los sprites y escenarios de fondo, los salvadores items o los objetos interactivos estarán presentes en todos los enfrentamientos.

También os deslumbrarán con su brillo **las pulidas y afiladas takanas, los contundentes shurikens o las mortales cadenas,** que serán vuestras más fieles aliadas o vuestros más implacables verdugos en la lucha. Es decir, vuestras inseparables y nunca bien valoradas compañeras de fatiga.

El tejano Earthquake no ha sido incluido en esta versión Sega, por lo que **el número de luchadores se quedará en once.** Pero a pesar de este número, los combatientes no tendrán disminuidas sus facultades oculares, ni mucho menos, cuando se trate de aniquilar al enemigo en cualquiera de los ocho niveles de dificultad.

El zoom, uno de los elementos más innovadores y característicos del programa, **se ha obviado por razones de memoria,** a pesar de contar con la nada desdeñable **cifra de dieciséis megas.** Todo ello acompañado con **una de las mejores bandas sonoras editadas para los 16 bits Sega.**

Todos le conoceréis por ser uno de los juegos de lucha de mayor calidad para la Neo Geo. Pero a partir de ahora, los que no hayáis podido disfrutar de sus excelencias en esta consola, podréis deleitaros con él en los 16 bits de Sega.

















La excelente calidad gráfica que ha hecho famoso a «Samurai Shodown» se podrá seguir disfrutando en esta versión para MD. Nunca como ahora una imagen ha valido más que mil palabras.

Los golpes especiales y la rapidez de movimientos será otro de los puntos fuertes del programa, con una gran jugabilidad y una fácil realización de los mismos.







NEO GEO

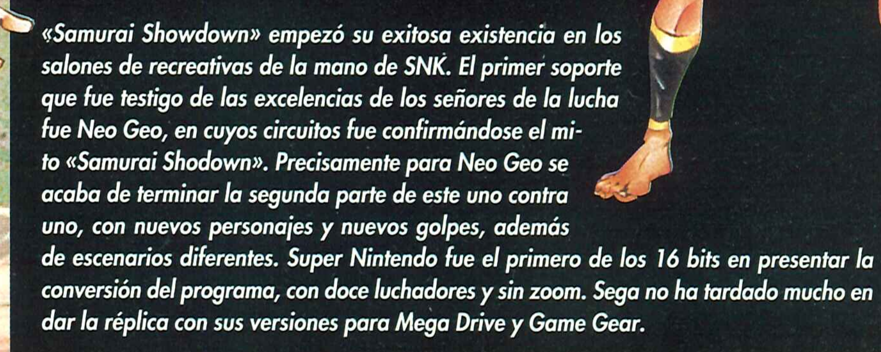


3DO



SN

LOS SAMURAI NO TIENEN FRONTERAS



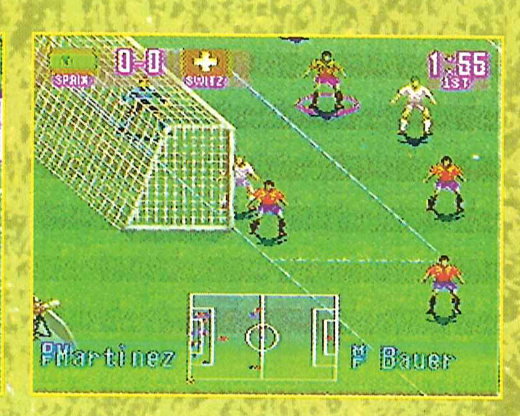
«Samurai Showdown» empezó su exitosa existencia en los salones de recreativas de la mano de SNK. El primer soporte que fue testigo de las excelencias de los señores de la lucha fue Neo Geo, en cuyos circuitos fue confirmándose el mito «Samurai Shodown». Precisamente para Neo Geo se acaba de terminar la segunda parte de este uno contra uno, con nuevos personajes y nuevos golpes, además de escenarios diferentes. Super Nintendo fue el primero de los 16 bits en presentar la conversión del programa, con doce luchadores y sin zoom. Sega no ha tardado mucho en dar la réplica con sus versiones para Mega Drive y Game Gear.



CONSOLA: **SN** • COMPAÑIA: **Konami** • LANZAMIENTO: **Febrero**







INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



EL FÚTBOL SEGÚN KONAMI

Después del boom futbolístico que supuso el Mundial, y ahora que parece que ha llegado una nueva fiebre, la del balompié nacional, **Konami** está a punto de destaparse **en la Super** con un **simulador** que va a dar mucho que hablar entre los amantes del deporte rey. Su nombre es **«International Superstar Soccer»**, y virtudes no le faltan. Para empezar, en este cartucho encontraréis un completísimo abanico de posibilidades que os llevarán desde el partido amistoso a la más reñida liga internacional. Se podrán **configurar los partidos de muchas maneras distintas**, desde la elección de campo (jugar en vuestro estadio o a domicilio), a las condiciones climatológicas, pasando por la severidad del árbitro y a la introducción o no de algunas reglas de juego. Por si fuera poco, las **26 selecciones** que figuran en el cartucho, con jugadores "casi" reales, pueden sufrir todo tipo de transformaciones en cuanto al color y la tonalidad de sus uniformes.

Una de las innovaciones más sobresalientes y originales que










No sólo podréis seleccionar la táctica que mejor se avenga a vuestro estilo de juego, sino que además tendréis ocasión de desplazar vuestras líneas para jugar a la ofensiva o defensiva.



Otra de las curiosas opciones de este completo cartucho será la de modificar la equipación. Si no queréis cambiar todo, podréis jugar con el brillo y el tono de los colores habituales.

presentará este título, será la posibilidad de **practicar los lances del juego en un entrenamiento completo y muy divertido.** En esta opción puntuaréis gracias a la velocidad de vuestro dribbling, la habilidad a la hora de dar el pase y la puntería de vuestros disparos. Una buena manera de aprender a manejar los complejos sistemas de control de este completo cartucho.

Como buen simulador, en «International Superstar Soccer» los jugadores realizarán **movimientos casi reales,** con una suavidad asombrosa. Cada futbolista estará animado a la perfección, para que el control de pecho, el pase de tacón o la chilena sean una réplica exacta de las genialidades que realizan los grandes mitos del fútbol.

Konami, que últimamente no se había llevado muchas alegrías con sus simuladores deportivos, puede **intentar romper el mercado con este excepcional cartucho.** Si tenéis un poco de paciencia, el mes que viene analizaremos a fondo el juego y os confirmaremos si verdaderamente ha nacido para ganar.

Konami va a subirse al carro de los simuladores de fútbol con un cartucho que incorporará una interesante innovación: la posibilidad de practicar los principales aspectos del juego en una peculiar fase de entrenamiento.



Los gestos de los jugadores, la foma de moverse y su actitud frente al árbitro os recordarán en todo momento un partido real. La pena es que los nombres no sean igual de reales.



Los jugadores se cansarán igual que si jugaran en un estadio de proporciones normales. En una prórroga apreciaréis posturas de agotamiento y pereza en correr tras la pelota.

EN EL FUTBOL NO TODO ES JUGAR









No os resultará nada fácil haceros con el control de este completo simulador, pero eso es algo que Konami ya suponía y que solucionará poniendo a vuestra disposición una completa gama de ejercicios para que podáis entrenaros.

mickey mouse legend of illusion

CONSOLA
game gear
COMPAÑIA
sega
LANZAMIENTO
febrero





Mickey se disfrazará de caballero medieval para adentrarse en esta aventura de plataformas con aire de cuento de hadas. No faltarán otros personajes Disney, como Donald o Pete.

El ratoncillo de Disney regresará en breve **a la portátil de Sega,** con una nueva aventura que continuará la línea ya esbozada en «Land of Illusion». De hecho, el cartucho llevará por título **«Mickey Mouse 3. Legend of Illusion».**

En él, Mickey se enfundará en trajes medievales para adentrarse **en una historia de cuento de hadas,** en la que no faltarán reyes y princesas. Sobra decir que el malo de turno no será otro que **Pete Patapalo,** el eterno enemigo del ratón.



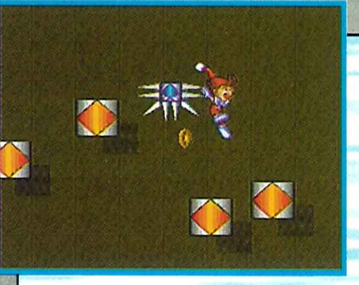


Un zoom como pocas veces se ha utilizado en programas de lucha uno contra uno, sorprenderá a todos los usuarios del recién llegado formato Mega Drive 32X.

Como si de un cóctel se tratara, los genios de la compañía japonesa **Sega** han mezclado **los tres elementos más éxitosos de los últimos juegos de lucha** para crear **«Cosmic Carnage»** para su nuevo soporte. De uno ha cogido litros y litros de cierto líquido compuesto de hematíes, leucocitos, plaquetas y plasma; de otro, la cubierta metálica de sus personajes; y del tercero, la idea de **introducir zoom para conseguir efectos de profundidad.**

El producto final es una controvertida "carnicería" cibernética protagonizada por **ocho androides y seres espaciales** que utilizan diversas armaduras.

cosmic




Directamente del País del Sol Naciente nos llegará este cartucho **con un héroe infantil como protagonista.** Un payasito que no levanta más de tres palmos del suelo, pero con una valentía que no cabría en un elefante. Su nombre, **Kid Klown,** y sus aventuras no son cosa de niños.

Para rescatar a la típica princesita, Kid Klown deberá plantar cara **al**

CONSOLA
super nintendo
COMPAÑIA
kemco
LANZAMIENTO
marzo

kid klow



CONSOLA
mega drive 32X
COMPAÑÍA
sega
LANZAMIENTO
marzo

carnage

El aspecto más novedoso del juego es la perspectiva diagonal, con la que se consigue un evidente efecto de profundidad que pocas veces ha sido utilizado.

malvado Blackjack y a sus numerosas trampas.

Como originalidad, **«Kid Klown in Crazy Chase»** no presentará la habitual perspectiva horizontal o vertical propia de los plataformas, sino que os sorprenderá con un **original desarrollo diagonal.**

...n in crazy chase

wario blast

Si tú eres uno de los nintenderos que sienten especial manía por Wario, éste es tu juego: el enemigo de Mario encerrado en el explosivo laberinto de los Bomberman.

Dos de los máximos exponentes de la jugabilidad y la diversión más “explosiva” (¡qué original!) se unirán para presentaros uno de los juegos más divertidos de los últimos tiempos. Los cabezones personajillos, especializados en volar por los aires todo obstáculo que se les presente, introducirán en su particular diversión al malvado Wario, que puede ser el enemigo o el personaje que manejas. Así, podrás disfrutar viendo saltar por los aires a uno de los seres con más mala idea del videojuego mundial.

El cartucho estará preparado para ser visto en Super Game Boy, por lo que podrán intervenir hasta cuatro jugadores simultáneamente... en la Super Nintendo.

CONSOLA
super game boy
COMPAÑÍA
hudson soft
LANZAMIENTO
marzo



Los luchadores de «Rise of the Robots» para Game Gear ejecutarán un correcto repertorio de golpes que no os costará dominar, básicos para conseguir vuestro objetivo.

CONSOLA
game gear
COMPAÑÍA
time warner
LANZAMIENTO
febrero

Erbe se va a encargar de la distribución en nuestro país de la versión **para Game Gear del ya popular «Rise of the Robots».** Mirage ha programado para Time Warner este cartucho, que **llevará el "one versus one" a la portátil de Sega**, un género que hasta el momento no se ha prodigado demasiado en esta consola.

«Rise of the Robots» os trasladará a Metrópolis 4, la ciudad futurista donde se desarrollará la acción. Allí **asumiréis el papel de Cyborg** para detener los planes de la Supervisora,un androide afectado por un virus informático. Antes de llegar hasta ella, tendréis que veros las caras con otros cinco robots que intentarán evitar que encontréis a la Supervisora. Como veis, el juego **promete toda la acción del mundo**, eso sí, adaptada a tamaño portátil.





rise of the robots







CONSOLA
super nintendo
COMPAÑÍA
hudson soft
LANZAMIENTO
marzo



Una nueva mascota va a aterrizar **en el mundo de la Super Nintendo de la mano de Hudson Soft,** a lo largo del próximo mes de marzo. Su nombre: **B.C.Kid.** Los más puestos en el **mundo TurboGrafx** ya habréis oído hablar de él, un simpático chaval **cuyo rasgo más destacado es su prominente cabeza** y que está ansioso por investigar todos los lugares en los que habita, que no son pocos.

Además de por su cabeza, este chico destaca también por su **enorme habilidad para cambiar de forma y tamaño,** lo que le permite introducirse en los más insospechados parajes y laberintos. Precisamente utilizará la testa como arma para defenderse de los

Seguro que ya habéis descubierto cuál es el rasgo más llamativo de este chaval. Efectivamente, su enorme cabeza. El chico cambiará de aspecto pero siempre mantendrá su gran testa, con la que despachará a sus enemigos.







Uno de los deportes que menos se prodigan en los videojuegos va a estrenar cartucho **para Mega Drive 32X.** Nos referimos al motocross, que llevará toda la emoción de sus pruebas a los 32 bits de Sega con **«Super Motocross».**

Tanto en la opción de un jugador como en la de **dos simultáneos gracias al "split screen"**, el objetivo será superar los **doce circuitos** que compondrán cada fase del campeonato. **Comenzaréis con una moto de 125 c.c.,** y sólo cuando completéis con éxito la primera docena de circuitos, podréis obtener una de mayor cilindrada. Claro que si todavía no estáis muy duchos en este deporte, siempre podréis entrenar hasta que tengáis la suficiente destreza.



CONSOLA
mega drive 32x
COMPAÑIA
sega
LANZAMIENTO
marzo



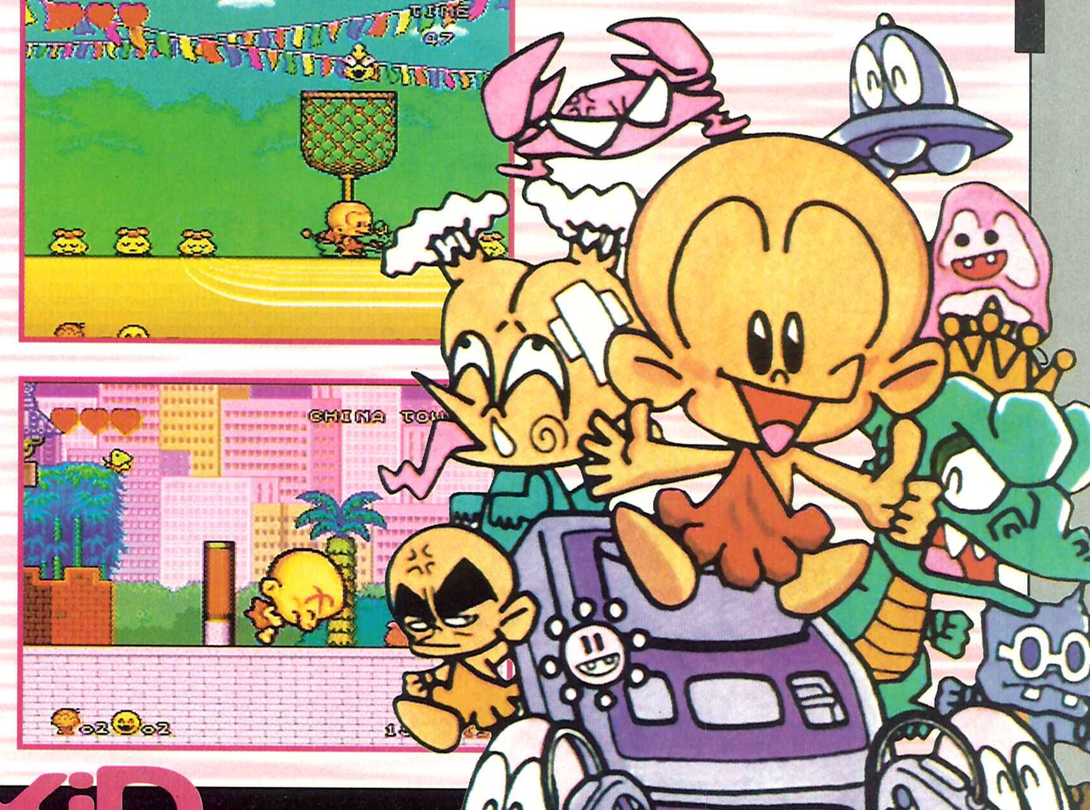
Como es norma en los cartuchos deportivos, una importante baza de «Super Motocross» será la posibilidad de competir dos jugadores simultáneamente.

super motocross

ataques de unos originales y multitudinarios enemigos, dentro de unos mundos **llenos de colorido, infinidad de niveles e innumerables fases de bonus** en los que. podréis disfrutar durante horas y horas.

Seguro que muchos estáis ansiosos por conocerle para incluirle en vuestro archivo de mascotas favoritas. Os garantizamos que no os defraudará.





B.C. KiD



Ristar

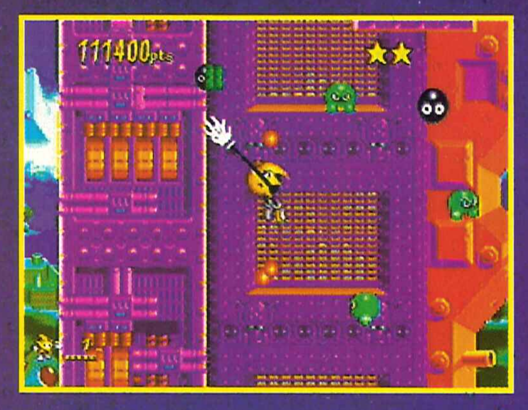
the shooting star

BRILLA CON LUZ PROPIA

Seguramente ningún estudioso de las constelaciones sabe dónde se encuentra el Sistema Valdi. Y la verdad es que ni falta que hace, ya que lo único que os interesa conocer es que extrañas criaturas han invadido los seis planetas que lo componen y que sólo existe un personaje capaz de restaurar la paz. Este personaje no es otro que una pequeña estrella que responde al nombre de Ristar, y que va a despertar de un sueño reparador para sumirse en esta aventura plantando cara a todo el haga falta.

Para llevar a cabo su misión no cuenta con potentes armas, ni con magias, ni con nada que se le parezca. Pero es que la Madre Naturaleza, o un cruce extraño de genes, vaya usted a saber, ha dotado a Ristar de unos brazos que parecen hechos de goma. Y precisamente de sus brazos se va a valer nuestro protagonista para agarrar a los invasores y quitarlos de en medio, así como para trepar, descender o nadar, según sea necesario.

Todas estas acciones y alguna más tendrá que realizar esta pequeña estrella para atravesar con éxito el sistema Valdi, el paraíso de las plataformas. Y es que cada planeta que salga a su paso supondrá un nuevo reto para Ristar. Sus nombres no os van a decir gran cosa (Neer, Leatow, Onaclove, ➤



Gracias a sus elásticos brazos, la estrella de este juego puede escalar por lugares tan inusitados como paredes completamente lisas sin peligro de dar un resbalón.





Algunos adversarios no desafían vuestra habilidad sino vuestra capacidad de concentración, proponiéndoos pruebas en las que lo importante es la memoria.

El universo Sega cuenta con un nuevo personaje estrella: Ristar. Sus virtudes son la capacidad para realizar un montón de acciones y, por encima de todo, su simpatía.

Caza el tesoro

Los niveles de bonus os proponen encontrar el cofre del tesoro antes de que se agote el tiempo. Para lograrlo, tenéis que saltar como locos e investigar todos los rincones del nivel.







En la nieve no existe nada tan divertido como tirar bolas. Bien, pues eso mismo tiene que hacer Ristar si pretende conseguir que este hombrecillo le permita continuar adelante.



Para avanzar con buena estrella



En el planeta Neer, Ristar se puede columpiar con la ayuda de estos soportes para alcanzar los lugares más elevados.



El planeta Leatow obligará a Ristar a nadar y a destruir esos rosetones. Es la única manera de abrir los laberintos.



Los cofres del planeta Onaclove esconden estatuas que Ristar tiene que arrojar. Así la jaula caerá y no le pillará debajo.



Este pájaro del planeta Nevos necesita el metrónomo que le marque el compás. Si Ristar se lo lleva, le dejará pasar.



En el planeta Elykiki es conveniente romper los ventiladores. Su corriente puede empujaros hasta afiladas púas.



En el planeta Rewope hay que encontrar las piedras preciosas que activan los transportadores necesarios para poder continuar.

LO MÁS NUEVO

Toda una estrella para Sega

¿Que las presentaciones de cada fase recuerdan a las de Sonic? ¿Que determinados momentos del juego recuerdan a Dynamite Headdy, otro grande de la compañía? Pues sí, pero cuando un cartucho ofrece lo que éste, esos detalles son secundarios.

De acuerdo que Sega ha tomado prestados aspectos de dos de sus más famosos personajes, pero ha sido por una buena causa. Ristar es un gran cartucho de plataformas, excelentemente realizado y muy entretenido. Y cuando un juego divierte, entreteniene y nos mantiene pegados al pad, todo lo demás carece de importancia.

Cruela de Vil



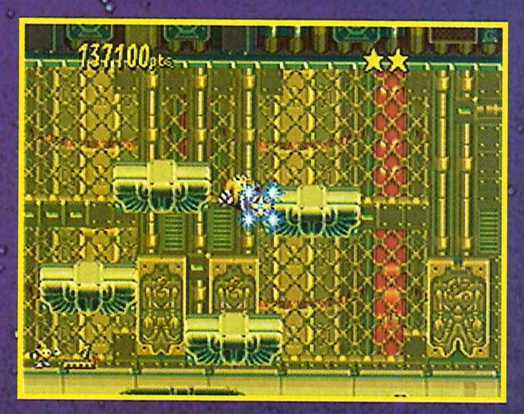
Para alcanzar esta velocidad supersónica, Ristar sólo tiene que columpiarse con fuerza y salir disparado en la dirección deseada. No habrá enemigo que se le resista.



Nada de saltos ni de disparos. Ristar acabará con sus adversarios, que son muchos y aparecen bajo diversas formas, estirando sus brazos y agarrándoles.



El juego está plagado de pequeños detalles que os obligan a usar el coco para poder avanzar. Un ejemplo de ello son estas paredes que suben y bajan



¿Que las plataformas móviles no llegan donde tienen que llegar? Pues se varía su trayectoria . ¿Que cómo se hace ésto? Simplemente, empujándolas con un salto.









➤ Nevos, Elykiki y Rewo), pero quedaos con este dato: se trata de unos planetas arbolados, nevados, acuáticos, musicales, industriales y futuristas en los que, además de llevar a cabo un buen despliegue de energías, Ristar tendrá que hacer uso de sus células grises -no todo iba a ser saltar y apartar enemigos, ¿no?-. Y para añadir aún un poco más de emoción al asunto, cada uno de estos mundos está compuesto por dos niveles, al final de los cuales se encuentra el inevitable jefe, que se cree el amo y señor del planeta y que no está dispuesto a dejaros pasar de rositas.

Como dato curioso, añadir que al comienzo de la aventura podéis optar entre dos niveles de dificultad diferentes. Eso sí, si completáis el juego en el nivel difícil un password os permitirá acceder a un nivel de dificultad superior, para que os compliquéis un poco más aún la vida.

Con todo lo que os hemos contado y si os fijáis bien en las pantallas, más concretamente en la simpatía que desprende el protagonista, no os cabrá duda de que a Ristar le sobran cualidades para convertirse en una estrella con mayúsculas dentro del universo Sega. Vosotros, de momento, no perdáis de vista su luminosa estela.





Un clásico juego de plataformas que va a poner a prueba vuestra habilidad con el pad y vuestra astucia.













Seis situaciones límite



En Neer os encontraréis con un anciano volador que lanza de todo. Tenéis que contrarrestar sus golpes.



Un pez gigante espera en la salida de Leatow. Hay que extraer los corchos y evacuar el agua para derrotarle.



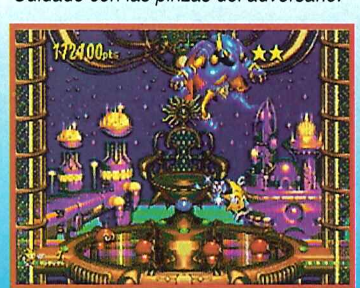
Peleas sobre tierra firme y por el aire aguardan al final del planeta Onaclove. Cuidado con las pinzas del adversario.



Un enorme pájaro con aspiraciones de cantante de ópera os aguarda para deleitaros con sus peligrosos cantos.



Un gato hambriento vigila la salida de Elykiki. Sólo le derrotaréis si lográis que coma tartas explosivas.



En Rewope os veréis las caras con el causante de todos vuestros males. Un ser siniestro y muy peligroso.

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 6 planetas
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Megas: 8

Gráficos — 91
El scroll sigue los rápidos movimientos del personaje y los variados escenarios están llenos de colorido.

Música — 88
Las melodías de Tomoko Sasaki se adaptan sin fisuras a las necesidades musicales de la aventura.

Sonido FX — 81
No son muy numerosos, pero los que se escuchan, voz de Ristar incluida, están bien realizados.

Jugabilidad — 91
Divertido y muy simpaticón, no es nada complejo en su manejo y tiene la dificultad adecuada para no aburrir.

Adicción — 90
Cada planeta supone un nuevo reto, y eso evita que el juego caiga en una rutina de saltos y enemigos.

Total — 90
Sega ha dado vida a una nueva estrella para su formato 16 bits. Sin duda, Ristar llega con ímpetu y fuerza a Mega Drive.

Lo Mejor
- Todo lo que puede dar de sí una simple estrella.
- Dentro de una aventura continua, los seis planetas ofrecen retos diferentes.

Lo Peor
- Me ha gustado demasiado como para encontrarle algún defecto.

LOS AUTÉNTICOS REYES DE LA LUCHA



Tres mercenarios

Nada menos que tres Soldados de Fortuna capitaneados por el amigo del parche en el ojo, conocido como Jeidern. Sus técnicas de combate revelan los largos años pasados en el cuerpo especial de la marina de los Estados Unidos.








Art of Fighting Boys

Los famosos Robert Garcia y Ryo Sakazaki, acompañados por el padre de este último, el señor Takuma Sakazaki. Un equipo de garantías.



No hay duda de que estamos ante uno de los juegos más esperados por parte de SNK. No porque sea un juego de lucha, algo poco sorprendente tratándose de esta compañía, sino porque estamos ante EL JUEGO DE LUCHA. ¿Por qué? Muy sencillo. «King of Fighters 94» recoge a los mejores luchadores de la factoría SNK.

¿Quién no ha soñado alguna vez con enfrentar a Terry Bogard con Ryo Sakazaki? ¿O medir las fuerzas de Robert Garcia y Mai Shinarui? Pues eso es exactamente lo que os ofrece este compacto/cartucho. Nada menos que 24 luchadores llegados de las mejores sagas de SNK, como «Art of Fighting» o «Fatal Fury». Pero la cosa no queda ahí, porque para más inri este súper torneo contiene el desarrollo más innovador de los juegos de lucha.

Se puede competir como siempre, eligiendo a un luchador y combatiendo contra los rivales al mejor de 3 asaltos. Pero también se puede escoger un equipo de tres individuos y enfrentarlos a otros tantos en un auténtico duelo de titanes. Os explicamos: los 24 luchadores



King of FIGHT

están divididos en grupos de 3 según varios criterios (los de «Fatal Fury» juntos, las chicas también, el grupo de AOF, etc). Tras elegir uno de estos equipos, debéis enfrentaros a otro trío a un solo asalto y por eliminación, es decir, vuestro primer luchador se enfrentará al primer luchador del equipo rival, y el que pierda quedará eliminado. Cuando a uno de los equipos ya no le queden luchadores, habrá perdido el combate. Esto conlleva unos duelos en los que aparte de las técnicas de los luchadores intervienen otros factores estratégicos, como el orden en que comiencen a pelear, lo dañado que pueda quedar un luchador pese a haber ganado un asalto, etc. Además, SNK ha incluido la últimamente habitual "barra de poder", que una vez llena permite utilizar toda la fuerza posible en los golpes.

Como veis, todo un innovador juego de lucha apoyado por una calidad técnica descomunal, sobre todo en los ocho decorados que contiene el juego.



Maestros de Suiken

Este trío puede ser considerado como los "outsiders" del torneo. Está formado por una joven pareja de amigos (quede claro que sólo son eso) y su viejo profesor, el anciano Gentsai. Los tres basan su fuerza en el poder de la mente, el Suiken.










Fatal Fury Boys

Sin lugar a dudas, los fabulosos hermanos Bogard y su amigo Jeo Higashi son los luchadores estandarte de «Fatal Fury», y tal vez de todos los juegos de lucha de SNK. Aunque sólo sea por esto, van a comenzar el torneo con la vitola de favoritos.



Eleva tu poder a la máxima potencia

Para elevar la barra de fuerza hasta su máxima potencia, no tienes más que pulsar los botones A, B y C a la vez. Pero deberás tener el máximo cuidado, pues en ese momento tus luchadores serán muy vulnerables.





LO MÁS NUEVO



Éste es el impresionante aspecto que presentan los escenarios en este juego. La calidad gráfica, los colores y el hecho de que hasta el más mínimo detalle esté reflejado (como la aparición del resto de los luchadores esperando su turno para entrar en acción) demuestran que estamos ante una obra maestra.





Como podéis apreciar, la variedad y espectacularidad de los golpes está presente en todos los combates.

Los amigos de Kim llegan al torneo

El amigo Kim Kaphwan es uno de los luchadores de «Fatal Fury» que no ha querido perderse este torneo, y se presenta con dos amigos de la infancia: una especie de Freddy Krugger de medio metro y el primo hermano de King Kong. Aunque pueda parecer un grupo algo esperpéntico, su variedad de técnicas les convierten en muy peligrosos.



Un dechado de calidad y frescura

Se pueden destacar muchas cosas en este juego, pero yo las concentraría en dos: la excepcional calidad de este nuevo arcade de SNK, llevada en este caso hasta sus últimas consecuencias, y la originalidad en el planteamiento y en la sabia idea de concentrar a los más famosos luchadores de la historia de esta compañía.

«King of Fighters 94» es pura acción, lucha al más alto nivel. Todo un lujo técnico y jugable, donde el equilibrio entre los 24 personajes garantiza diversión por mucho tiempo. Sin duda, se ha convertido en el rey de los juegos de lucha en Neo Geo.

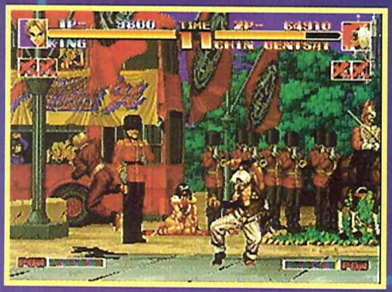
Lolocop

No podían faltar. Son las más bellas, y no por ello las más débiles (más bien todo lo contario). Ellas son Mai Shinarui de «Fatal Fury», King de «AoF» y Yuri Sakazaki, la hermanísima de Ryo que llega dispuesta a enfrentarse con toda su familia. Las tres forman un equipo muy completo y difícil de derrotar.



Las chicas también son guerreras

Cada equipo combate en un escenario distinto, y las chicas han escogido un bonito paraje de Inglaterra. Todo un lujo.







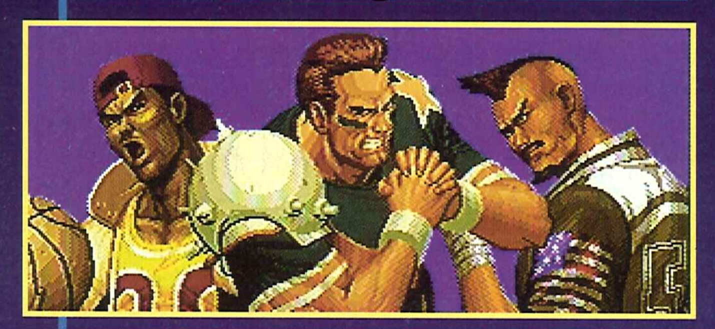






Con un genuino sabor «yankee»

En pleno centro urbano de los Estados Unidos se pueden ver algunos de los combates más potentes del torneo.



Después de consagrarse como súper estrellas del deporte, estos tres personajes han decidido formar parte de este torneo. Y es que el baloncesto, el boxeo y el fútbol americano se les quedaron pequeños ante sus ansias de agresividad. No representan ningún peligro, pero sus peculiares técnicas de ataque pueden sorprender sobre todo al principio.



Estos tres mocetones provienen del prestigioso torneo de All Japan Fighting Championship, en el cual coparon las tres primeras plazas. Nada más llegar se han convertido en el equipo más temible de todo el torneo, ya que los tres luchadores contienen una técnica completísima plena de fuerza agilidad y rapidez. Si os enfrentáis a ellos, tened mucha paciencia.

Un toque «postmoderno»

El escenario en el que discurren las luchas de este sensacional trío es un auténtico cuadrilátero futurista repleto de animación.







NEO GEO



LUCHA
SNK
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 24 luchadores
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Infinitas

Gráficos — 96
Impresionantes en todos los aspectos, destacando la definición y los detalles de los escenarios.

Música — 93
El CD permite incluir gran variedad de melodías plenas de nitidez y calidad.

Sonido FX — 95
Excelente, en la línea de SNK. Contundente y variado, resulta perfecto para un juego de lucha.

Jugabilidad — 94
El nuevo desarrollo permite unos combates más largos, intensos y atractivos. Una verdadera locura.

Adicción — 94
24 luchadores, 4 niveles de dificultad, 2 modos distintos y gran calidad. Hay juego para muchas primaveras.

Total — 95
El mejor juego de lucha de SNK, sobre todo por su gran originalidad y por una calidad que supera todo lo visto hasta ahora.

Lo Mejor
- Los 24 luchadores y juntarlos todos en un solo juego.
- Los combates "tres contra tres".
- La enorme calidad técnica.

Lo Peor
- Sólo el hecho de que cargue justo después de ejecutar el último golpe que acaba con el rival.

LO MÁS NUEVO

ESOS PEQUEÑOS GRANDES HOMBRES

CANNON FODDER

Virgin os ofrece en esta ocasión una divertida batalla campal, en la que tenéis que demostrar vuestra audacia, vuestra capacidad como estrategas y vuestra habilidad de una manera muy sencilla. Tan sencilla como guiar un comando de hombrecillos ataviados a lo Rambo, entre parajes bélicos llenos de trampas y enemigos.

El juego os propone el reto de vencer al Presidente, un oscuro y tuerto dictador de alguna república bananera perdida. Para acabar con su poder militar, tenéis que acompañar a vuestro comando en diversas misiones tipo guerra de guerrillas. Estas misiones os obligan a destruir un campamento enemigo en mitad de la jungla, o a asegurar una zona eliminando a todos los soldados que aparezcan en ella.

Vuestro armamento se irá incrementando conforme completéis misiones y robéis las municiones del enemigo. Al principio disponéis de un fusil de asalto automático (nunca lo perderéis y tiene municiones ilimitadas), y se continúa con granadas, bazookas y otros artefactos bélicos. Ahora bien, el enemigo también tiene armas potentes y no dudará en utilizarlas.

El número de hombres disponible para cada misión viene impuesto por el propio juego, pudiendo variar entre dos y seis de una misión a otra. Uno de los militares, generalmente el de rango superior, se mueve bajo las órdenes de vuestro cursor, y los demás le siguen. Claro que si lo preferís podéis dividir vuestras fuerzas, dejando destacamentos en posiciones de vigilancia.

Si la mala suerte hace que perdáis el escuadrón completo, tendréis que empezar de nuevo sabiendo que vuestras tropas de reserva han mermado. Eso sí, cada misión que completéis os reportará 15 hombres nuevos de remplazo, y los soldados victoriosos ascenderán de rango.

Tenéis que adiestrar bien a vuestros soldados para que, entre otras cosas, sepan nadar, pilotar jeeps y manejar tanques como cuerpos de élite que son. Y si las cosas se ponen difíciles (lo más probable), no os preocupéis, los passwords siempre están ahí y de los errores también se aprende. Y ahora mucha atención, que se inicia la guerra más divertida.



Los enemigos salen de sus refugios. No dejes que ninguno se acerque demasiado.

Si disparas a los bidones, explotan. Son cohetes.

Con la flecha señalas el camino a tus hombres.

La mira indica el punto al que puedes disparar.



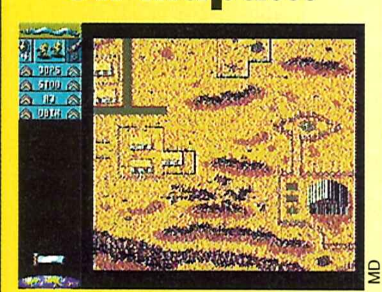
Si disparas a las municiones, puedes volar todo el edificio.

Las cajas son granadas. Para cogerlas, pasa por encima.

Una granada y acabarás con los refugios enemigos.

Ésta es tu tropa. Ve a por el enemigo sin distraerte.

Un mapa...

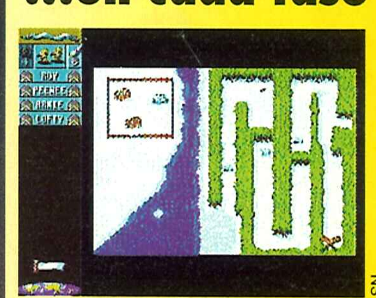


Pulsando el botón de Start, accedes a un mapa que muestra los puntos más importantes de la misión. Sin duda, puede serte de gran ayuda.





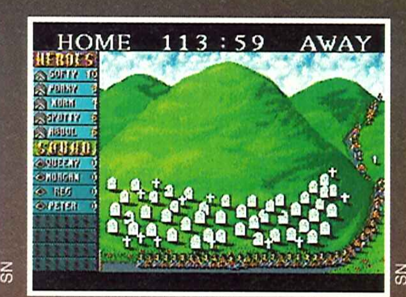
...en cada fase



Gracias al mapa conocerás tu situación exacta (una cruz roja) y los obstáculos y atajos que presenta el camino hacia tu objetivo principal.







Ingenios militares



HELICÓPTERO: Vuela sobre cualquier punto. A veces lleva armas.



JEEP: Es manejable y rápido, pero su arma sólo es útil contra soldados.



TANQUE: Pesadote y lento, puede repeler ataques de cualquier tipo.





TORRETA: Es posible ocuparla para destruir edificios y tropas rivales.



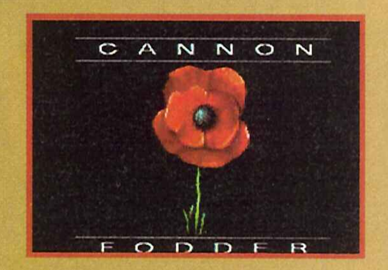
TRINEO: Es el vehículo más efectivo en la nieve, pero derrapa fácilmente.







SUPER NINTENDO



ESTRATEGIA
VIRGIN
Panel Comp

Nº jugadores: 1
Vidas: De 15 en 15
Nº de fases: 40
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 87
Los mínimos gestos de los personajes se aprecian, y los escenarios también están repletos de detalles.

Música — 79
Sólo hay música en las escenas de presentación e introducción a la fase, y tiene poca variación.

Sonido FX — 87
Buenos efectos en cuanto a explosiones y tiros. Y lo mismo se puede decir de la gente y los vehículos.

Jugabilidad — 86
Es como el ajedrez: aunque el manejo de los personajes es sencillo, no es nada fácil jugar bien.

Adicción — 87
Te picará y mucho, pero puedes desesperarte al ver que pasar determinada fase es tarea de titanes.

Total — 86
Un divertido juego de estrategia que os atrapará durante mucho tiempo, siempre que no cedáis ante su elevada dificultad.

Lo Mejor
- Los ansiados passwords.
- Manejar diversos vehículos.
- Lo bien definidos que están los personajes pese a su pequeño tamaño.

Lo Peor
- Su dificultad, de principio a fin.
- Que a veces haya que completar 6 misiones antes de recibir el password.
- Fallar en el último momento.



El helicóptero facilita los desplazamientos en los mapeados más amplios, en los cuales los objetivos están muy separados entre sí.



Cada misión tiene su truco. Aquí tenéis que evitar las torretas, coger el helicóptero y subir.





Divide y vencerás

Puedes tener tres destacamentos dividiendo la fuerza principal en la barra de menú. En ese caso, los que no manejes se quedan quietos y disparan solos.

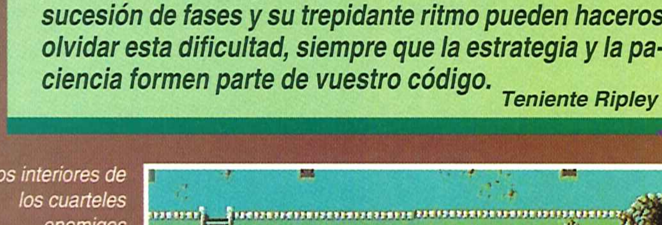


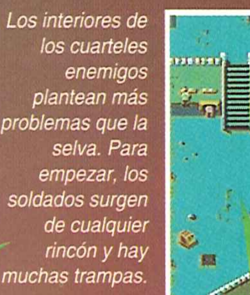
Lemmings de nueva generación

Lo mejor para modernizar a los «Lemmings» es convertirlos en soldados con misiones suicidas. No es que «Cannon Fodder» sea los «Lemmings», pero tiene la misma meta: conducir a nuestros héroes al final de cada nivel. Aunque aquí las cosas son más complicadas y detallistas.

«Cannon Fodder» sabrá obligaros a jugar hasta que topéis con su desesperante dificultad. En todo caso, la sucesión de fases y su trepidante ritmo pueden haceros olvidar esta dificultad, siempre que la estrategia y la paciencia formen parte de vuestro código.

Teniente Ripley

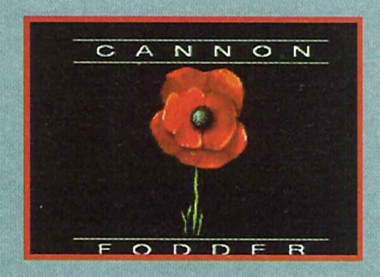






Los interiores de los cuarteles enemigos plantean más problemas que la selva. Para empezar, los soldados surgen de cualquier rincón y hay muchas trampas.

MEGA DRIVE



ESTRATEGIA
VIRGIN
Panel Comp

Nº jugadores: 1
Vidas: De 15 en 15
Nº de fases: 40
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 86
Parece mentira que en gráficos tan pequeños quepa tanto detalle y tanto hombrecito animado.

Música — 79
En forma de marchas militares, aparece en la presentación. El resto sólo lleva el sonido de la guerra.

Sonido FX — 87
Disparos y explosiones están bien reflejados, igual que los gritos, motores y hasta balidos de ovejas.

Jugabilidad — 86
El control es complicado si no se practica mucho. Algunas fases son difíciles hasta para un mariscal.

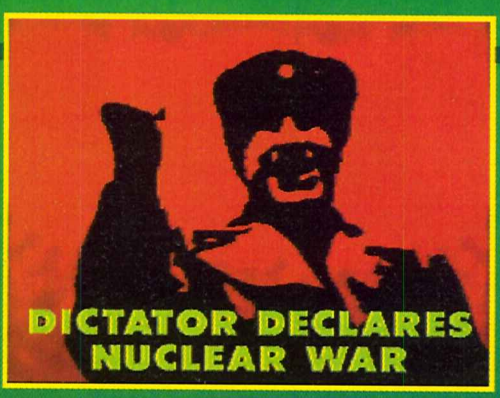
Adicción — 87
Las distintas misiones, los diferentes vehículos y la variedad de escenarios hacen que sea duradero.

Total — 86
Salvando los problemas de control y su dificultad, este juego es una auténtica delicia para los amantes de la estrategia.

Lo Mejor
- Las diversas alternativas que presenta cada misión.
- Los passwords.

Lo Peor
- La desesperante dificultad que ofrecen algunas misiones.


Valdeman / O & C
MONSTER CITY
Monster City. Se está preparando el día en el que el Mundo del Demonio se abrirá de nuevo para engullir a toda la civilización.
P.V.P. 2.995 .-pts.
Akane y sus hermanas. Tercera entrega de los nuevos OVAS de la sexy comedia de artes marciales Ranma 1/2, de Rumiko Takahashi, la artista del manga más famosa del mundo.
RUMIKO TAKAHASHI
Ranma 1/2
LOS OVAS
AKANE Y SUS HERMANAS 1ª Y 2ª PARTE
VIZ VIDEO
ANIME
P.V.P. 1.995 .-pts.
VIDEO Febrero 95 NOVEDADES
Devil Man. Lo último en terror diabólico del clásico manga de Go Nagai.
Lo último en terror diabólico del clásico Manga de Go Nagai
DEVIL MAN
EL NACIMIENTO
MANGA
P.V.P. 2.995 .-pts.
LAS PELICULAS
DRAGON BALL Z
de AKIRA TORIYAMA
El Último Combate
ANIME
El último combate. Un último esfuerzo por impedir la destrucción del planeta.
P.V.P. 1.995 .-pts.
TV SPECIAL
Primer "TV SPECIAL" inédito en nuestro país.
Disponibles a partir del 15 de Febrero
ANIME VIDEO es marca de MANGA FILMS S.L.
MANGA VIDEO
Aterriza ahora en el siglo 21
ANIME VIDEO
MANGA FILMS, S.L. • La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17





RED ZONE

ACCIÓN AL ROJO VIVO

MIRAGE
ARMAS:
Pistola automática UZ-1
Puñales
CARACTERISTICA:
Inteligente
GRADO:
Sargento Mayor

SEGA MEGA DRIVE

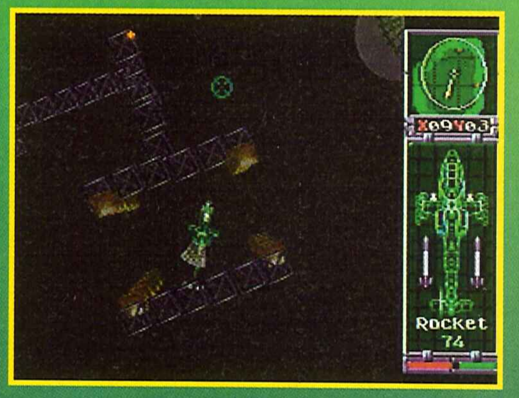
La acción vuelve a los 16 bits de Sega con toda la potencia y velocidad de un helicóptero Apache, combinada con la pericia de tres expertos comandos entrenados para realizar las misiones más complicadas. Estos valientes deben introducirse en el país de Zyristán y activar un virus informático que boicotee el centro de comunicaciones. De este modo posibilitarán una intervención exterior que acabe con la amenaza de destrucción nuclear creada por Iván Retovitz, presidente del ficticio país.

Con este fin, los tres protagonistas van a emprender una aventura compuesta por más de diez misiones que transcurren a lo largo, ancho y alto de un mapeado aéreo (en el que el recorrido se hace a los mandos del Apache), y de otro compuesto por diez zonas terrestres, donde controlaréis a uno de los tres militares de élite que componen el comando. Los dos tipos de mapeado os sorprenderán con unos originales gráficos en 3D que jamás han sido utilizados con tanta calidad en un programa de Mega Drive. Además, el helicóptero dispone de gran facilidad de maniobra y está muy bien armado, mientras que los personajes presentan características diferentes que les convierten en complementarios a la hora de concluir con éxito determinadas misiones.

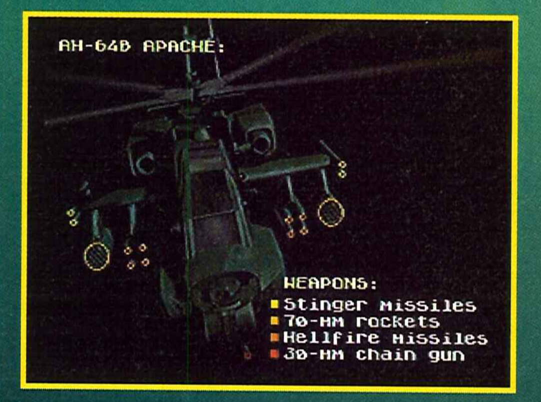


Al principio de cada misión aparece este mapa con las instrucciones necesarias para poder concluirla con éxito. Sin embargo, la realidad es mucho más compleja.

La compañía Zyrinx vuelve a la carga con un atractivo juego de guerra que aspira a seguir los pasos del exitoso «Subterrania».



La tercera dimensión ha sido conseguida a la perfección, como podéis observar en esta sorprendente imagen del helicóptero Apache volando bajo la instalación eléctrica.





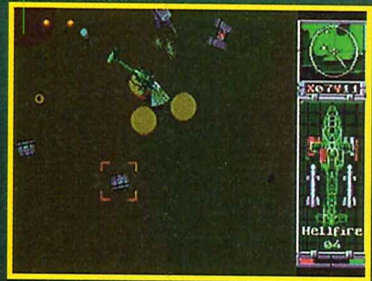
Cuando os encontréis en la zona terrestre de la misión debéis tener mucho cuidado con el lugar en el que pisáis, ya que muchas baldosas esconden trampas.







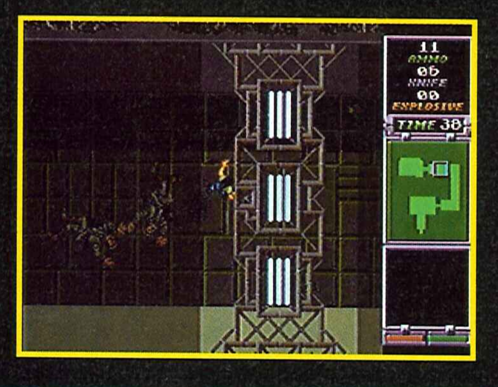






Shades es el capitán del comando especial. En la primera misión terrestre de envergadura él será la mejor elección, debido a su gran armamento. Sus granadas de mano serán necesarias para desactivar un campo de minas.

La perspectiva cenital está muy bien conseguida, simulando el efecto de zona subterránea. Otro de los aspectos gráficos mejor logrados es la presencia de los cadáveres enemigos una vez liquidados.







Sistema informativo

Pausando el juego podéis acceder a un mapa complementario al que aparece en el visor con tres funciones específicas:

- **Misión:** Para revisar las pautas que debéis seguir a lo largo de la misión en que os encontréis o bien en las anteriores.
- **Mapa de Satélite:** Aquí, además de la visión global de toda la isla, podéis activar un sistema de zoom para ver más de cerca zonas determinadas. Un sistema muy parecido al utilizado en la película "Blade Runner".
- **Información:** Seleccionando este comando recibiréis información de los puntos de interés del mapa.

LO MÁS NUEVO

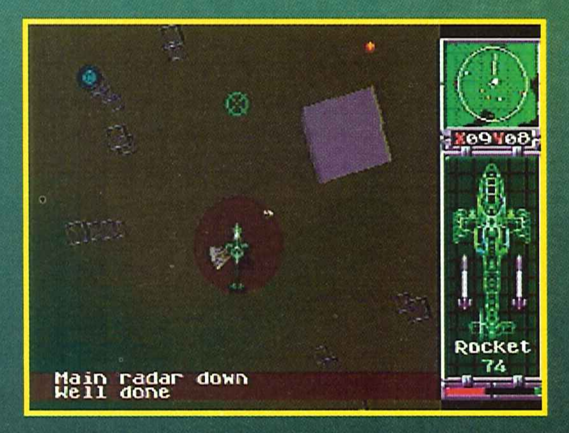


Cada una de las diez misiones tiene una parte que se desarrolla en tierra. Aquí debéis elegir a uno de los tres componentes del comando especial.

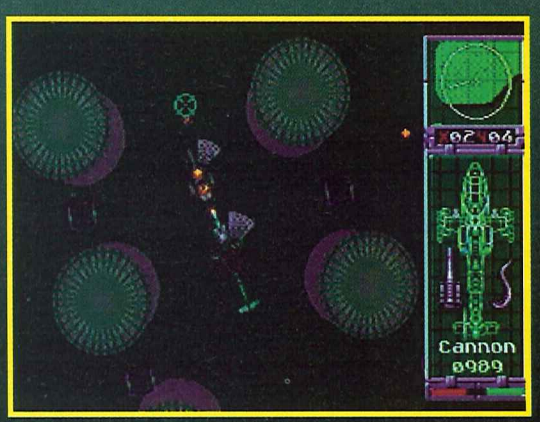
A la altura de la saga «Strike»

***L**os aficionados a las aventuras bélicas van a disfrutar de lo lindo con «Red Zone». Cualidades como la facilidad de maniobra del helicóptero Apache, el aspecto real de la artillería antiaérea, las superficies renderizadas de maquetas, los edificios e instalaciones en 3D o la perfecta combinación de acción y estrategia, sorprenderán incluso a quienes ya conocieron en su día la saga «Jungle Strike». Y es que Zyrinx, compañía que con tanto éxito programara «Subterrania», está dándose a conocer con juegos que, sobre todo, resultan originales y muy entretenidos.*

Boke



Por tierra y aire, a bordo del popular helicóptero Apache, «Red Zone» va a comprobar cuáles son vuestras cualidades para el combate bélico.

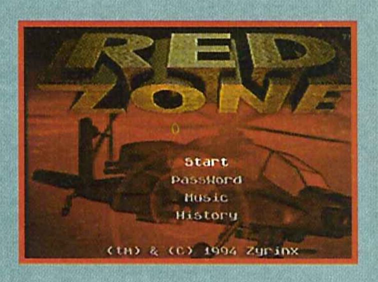




► El desarrollo del juego no tiene mayores secretos. Al principio de cada misión se os explica el desarrollo de la misma, indicando en el mapa de superficie los puntos clave en que debéis actuar, y recibís unos necesarios consejos que facilitarán vuestros complicados objetivos. De esta manera, destrucción de radares enemigos, bombardeo de bunkers o batallas en pleno vuelo se combinan con grandes dosis de estrategia para conformar este «Red Zone», el segundo trabajo de la "subterránea" compañía Zyrinx.



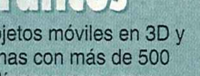
MEGA DRIVE



ESTRATEGIA
TIME WARNER
Zyrinx

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 89



Objetos móviles en 3D y zonas con más de 500 polígonos para crear sensación de volumen.

Música — 90

Al estilo de «Subterrania». Ritmos electrónicos y muy maquineros, perfectos para un juego de acción.

Sonido FX — 88

De excelente calidad, y con digitalizaciones muy logradas (especialmente el sonido de los misiles).

Jugabilidad — 88

Destacan la manejabilidad de helicóptero y personajes y las introducciones orientativas a cada fase.

Adicción — 90

Es un juego difícil, pero en cuanto acabas una misión, y gracias a los passwords, quedas totalmente pillado.

Total — 89

Una excelente combinación de acción y estrategia con un tratamiento gráfico nunca visto en un juego para Mega Drive.

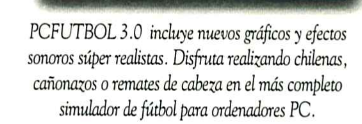
Lo Mejor

- Los originales efectos 3D, tanto en la superficie como en tierra.
- Los passwords, sin ellos sería excesivamente difícil.

Lo Peor

- Se han inspirado demasiado en la música de su anterior programa.





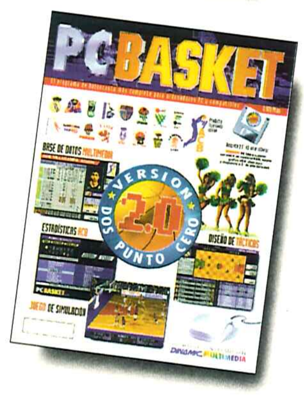
PCFUTBOL 3.0 incluye nuevos gráficos y efectos sonoros súper realistas. Disfruta realizando chilenas, cañonazos o remates de cabeza en el más completo simulador de fútbol para ordenadores PC.

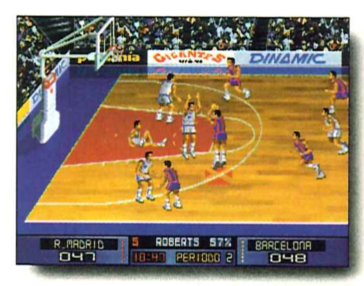


Dispones de todas las opciones de manager: alineaciones, cambios, demarcaciones, áreas de juego, marcajes en zona o al hombre, tácticas, fichajes, traspasos, finanzas...



PCFUTBOL 3.0 es también la mayor base de datos del fútbol español: historia de las competiciones, los 40 equipos de Primera y Segunda, 1.000 fichas de jugadores, entrenadores y árbitros, y mucho más...





Juega al baloncesto. El simulador dispone de todas las posibilidades: pases, tiros, mates, rebotes, tapones, expulsiones, etc.



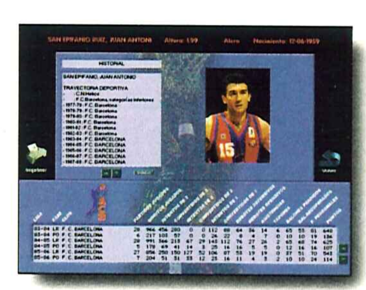
Desde la pantalla de tácticas te sentirás en la «piel» del entrenador: elige entre 7 tipos de defensa y diseña los ataques a tu medida.



Sigue el desarrollo real de los Play-Offs'94 o crea el tuyo propio seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.

Decídete por la mejor relación calidad-precio del mercado.





Más de 1000 fichas técnicas de los clubs, jugadores, entrenadores y árbitros que han participado en la Liga ACB en los últimos 11 años.



Puedes realizar impresiones de las fichas técnicas y consultar en pantalla los resultados de cualquier encuentro disputado en ese período.



CDBASKET también incluye 30 minutos de vídeo digital con las mejores jugadas de la temporada 93/94 y la versión 2.0 de PCBASKET.

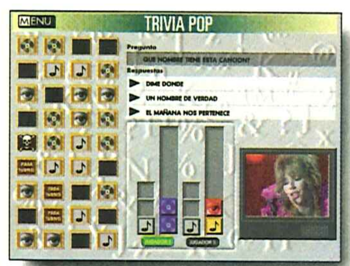




Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos...



...anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época...



...Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando este cupón al (91) 654 72 72

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico: (Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.**
- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

HC

Nombre..
Apellidos..
Dirección..
Localidad..Código postal..
Provincia..Teléfono(.......)..
¿Ha solicitado alguno de nuestros productos anteriormente? SI ❑ NO ❑
Firma:

FORMA DE PAGO

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

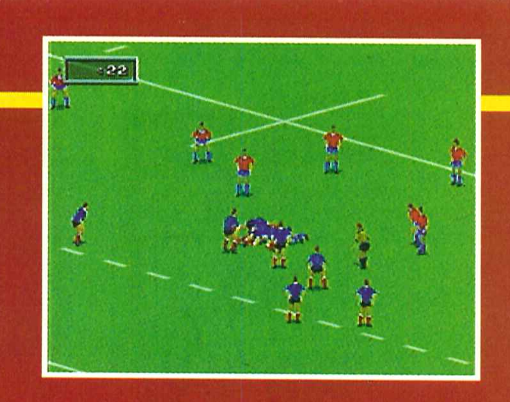
Tarjeta de crédito número..
Nombre del titular..
Fecha de caducidad........../........../..........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15

LO MÁS NUEVO

EL DEPORTE DEL MELÓN



RUGBY WORLD CUP 1995

Tras el fútbol, baloncesto, fútbol americano y hockey sobre hielo, Electronic Arts Sports vuelve a la carga con un simulador, esta vez de rugby, con motivo de la Copa del Mundo que se celebrará en el recién estrenado 1995. Los aficionados a este deporte comprobaréis la fidelidad con la que se ha realizado este programa, con treinta jugadores perfectamente coordinados que mantienen sus características físicas (mayor peso y fuerza en la línea delantera y más rapidez en la de tres cuartos o receptores). En él podéis deleitaros con las treinta mejores selecciones del mundo junto a dos equipos de "All Stars", en forma de partidos amistosos, Liga, Campeonato mundial y, por supuesto, la Copa del Mundo 1995, en la que intervienen las dieciséis selecciones que ya están clasificadas para la fase final.

En cuanto a las opciones, y como es habitual en los simuladores deportivos de EA, pueden intervenir en el juego hasta cuatro componentes, bien en distintos equipos o todos en el mismo. El tiempo de cada mitad oscila entre 2 minutos y el tiempo real de juego (40 minutos). Otras condiciones externas como la temperatura y el tipo de terreno también ofrecen la posibilidad de cambios, con cinco variantes para la temperatura y seis tipos de campo diferentes, desde el más embarrado hasta el peligroso muy seco, donde los placajes se convierten en una verdadera amenaza.

Y descuidad, que aunque no seáis unos forofos del Cinco Naciones o no hayáis jugado nunca en la Universidad, «Rugby World Cup 1995» viene con las reglas de juego.

SEGA MEGA DRIVE

Cuando algún jugador queda en fuera de juego, alza los brazos indicando que no interviene en la acción. Un detalle técnico de un buen simulador.

LA MELÉ





Con esta espectacularidad se ofrece la formación de una de las jugadas más conocidas del rugby, la melé.

LA TOUCH



Otra de las jugadas más clásicas de este deporte, la touch o saque de banda, está perfectamente realizada.



Para ensayar bajo palos

Electronic Arts es sin duda la mejor programadora de simuladores deportivos, y lo ha vuelto a demostrar con «Rugby World Cup 95». Utilizando rutinas y sprites de otros cartuchos de la casa, ha realizado un juego completo y absolutamente fiel a este deporte.

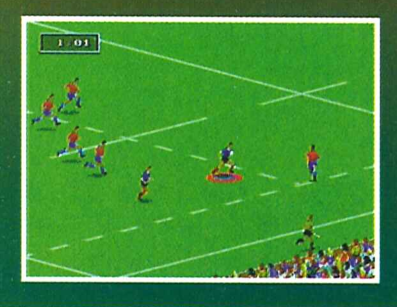
Mover a treinta jugadores (cada uno con sus características), por medio de animaciones en las que se observan correctamente los movimientos, y, sobre todo, hacer el cartucho jugable dada la dificultad del rugby, es algo muy complicado. Y E.A. lo ha conseguido.

Boke





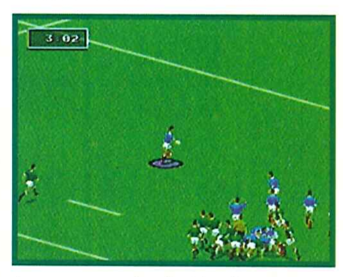
Los aficionados a la simulación deportiva se deleitarán con la fidelidad de este programa.



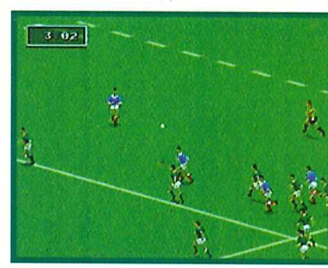




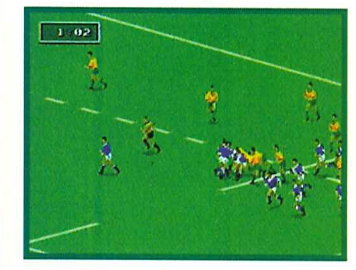
A LA MANO



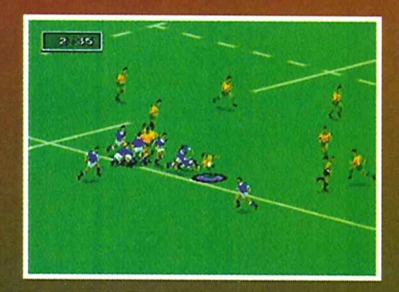
La manera más efectiva de avanzar metros y conseguir un ensayo es "jugar a la mano", pasando el balón.



MOUL



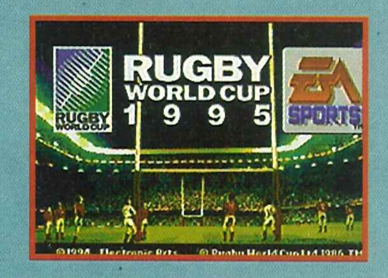
Cuando no puedas avanzar, nada mejor que volverte hacia tu campo y esperar la ayuda de tus compañeros.



Hay que ser muy rápido para sacar el "melón" de una melé, moul o melé espontánea o serás presa del placaje.



MEGA DRIVE



DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
Electronic Arts

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 1
Nº de fases: Competición
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — **90**
Animaciones al gran nivel que últimamente está mostrando EA en sus programas.

Música — **84**
Podéis elegir que os acompañe o no durante el partido. En todo caso, no influye en el juego.

Sonido FX — **86**
Los placajes, patadas y sobre todo el griterío del público cuando se avanza están muy logrados.

Jugabilidad — **89**
Se ha conseguido acoplar acertadamente los distintos movimientos y situaciones del juego al pad de control.

Adicción — **90**
La posibilidad de hasta cuatro jugadores simultáneos y la facilidad de juego lo dicen todo.

Total — **88**
EA ha conseguido realizar el primer simulador de rugby respetando la esencia del juego. No se podía esperar menos.

Lo Mejor

- Que por fin salga al mercado un cartucho de este bello deporte.
- Los cuatro jugadores simultáneos.

Lo Peor

- Las desapariciones del balón entre la maraña de jugadores.









MD

MD

¡SÁLVESE QUIEN PUEDA!

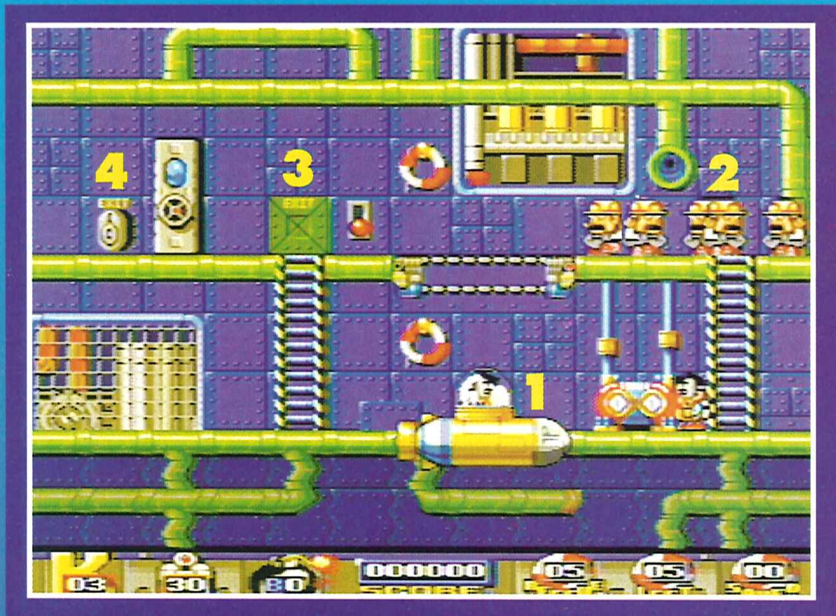
MAN OVERBOARD!

SEGA MEGA DRIVE

Desde luego, no estaría de más que las compañías programadoras nos obsequiaran más a menudo con juegos de este tipo. Por un lado, ayudarían a más de uno a comprender que los videojuegos no sólo sirven para dar patadas, puñetazos y descargar nuestra adrenalina; y por otra parte obligarían a los usuarios a estrujarse un poco el cerebro, que nunca está de más.

«Man Overboard» sigue la línea de los clásicos «Lemmings» o «Solomon's Key» que la mayoría recordaréis con agrado. El caso es que en este juego se hace absolutamente necesario disponer de buenas dosis de lógica, rápidos reflejos y un poco de paciencia. En esta ocasión se ha tomado como excusa el hundimiento de un barco, de modo que cientos de pasajeros se encuentran en peligro. Sólo una persona puede evitar el desastre: Kevin "el Magnífico".

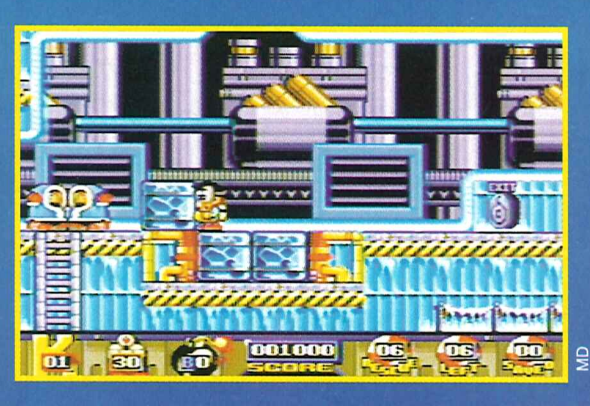
Vuestra labor consiste en controlar a este personaje, para que guíe a los pasajeros hacía la salvación en diferentes escenarios. ¿Cómo? Muy sencillo... al menos en principio. Los diferentes niveles consisten en distintos departamentos del barco: camarotes, salones, salas de máquinas y demás. En esos lugares hay un número determinado de pasajeros totalmente dominados por el pánico, que están constantemente en movimiento sin una dirección concreta. Controlando a Kevin, debéis permitir que lleguen hasta la salida eliminando obstáculos, haciendo funcionar las poleas, cerrando los caminos peligrosos, y un larguísimo etcétera que ya iréis ➤





Así se juega

1. Kevin, el héroe que controláis.
2. Los pasajeros a salvar.
3. La salida de Kevin.
4. La salida de los pasajeros.
Esta primera fase es muy sencilla: sólo hay que accionar una polea y eliminar un obstáculo para que los hombrecillos lleguen a la salida. Después, todo se complicará a lo bestia. El mapita de arriba os ayudará a reconocer el terreno antes de empezar a jugar.















¡A comerse el coco!

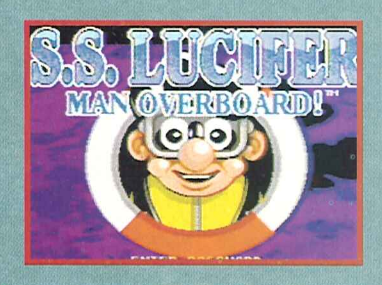
Codemasters sigue apostando por la originalidad, y aquí nos presenta uno de esos juegos que enganchan desde el primer momento. Toda una invitación a la lógica y la estrategia, con la ventaja de poseer unos gráficos más vistosos que anteriores cartuchos con idéntica base.

Esta vez no hay que demostrar habilidades con el pad, sino utilizar eso que lleváis encima de los hombros llamado cabeza. A los que sepáis de qué va este género no os hacen falta explicaciones, pero al resto os recomendaría que probarais a echar una par de partidas. Tal vez descubráis una forma distinta de pasarlo en grande con vuestra consola.

Lolocop



MEGA DRIVE



ESTRATEGIA
CODEMASTERS
Codemasters
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 100 niveles
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 80
Para ser un género en el que lo gráficos no son importantes, la verdad es que son bastante bonitos.

Música — 78
Divertida sin más. Al menos no se hace muy pesada, a pesar de acompañar durante todo el juego.

Sonido FX — 81
Curiosos efectos de sonido que sirven para reiterar el aire desenfadado que rezuma todo el cartucho.

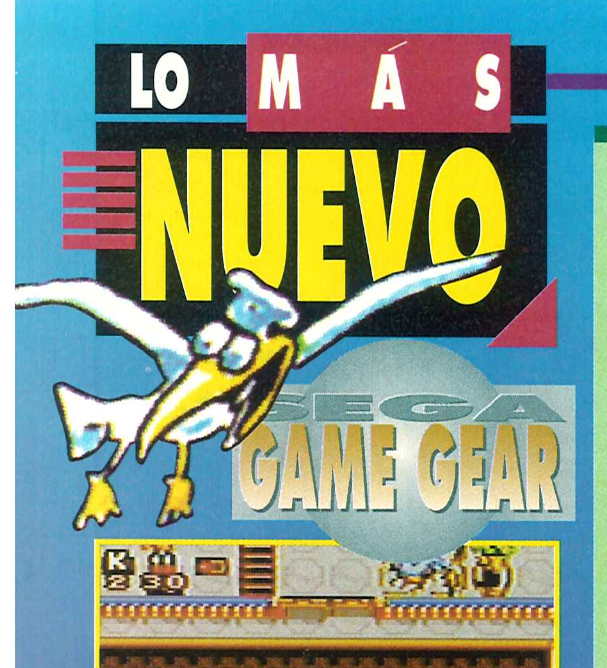
Jugabilidad — 87
La mecánica es sencillísima y la dificultad progresivamente ajustada. Una verdadera gozada.

Adicción — 89
100 niveles dan para mucho, y además os será difícil despegaros después de la primera partida.

Total — 86
Un juego distinto, de los que todo el mundo debería tener en su colección particular. Merece la pena probarlo.

Lo Mejor
• La propia mecánica del juego que, por sencilla, se hace totalmente apasionante.

Lo Peor
• Que haya gente que todavía no conozca este sensacional género.

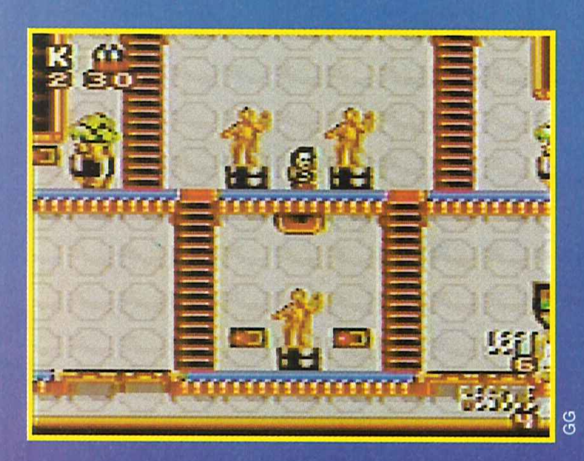


Estrategia portátil

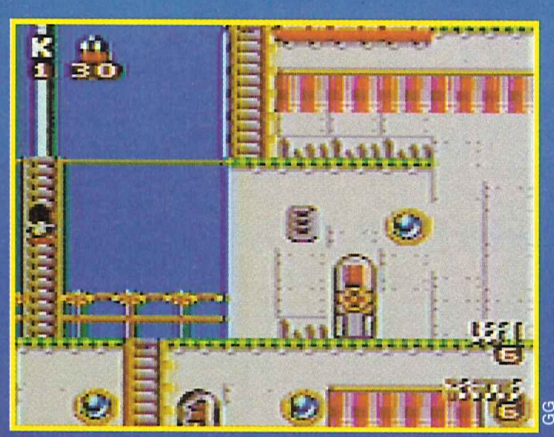
La versión portátil de «Man Overboard» es prácticamente idéntica a la de Mega Drive. Toda una delicia de jugabilidad y adicción con un más que aceptable acabado técnico. Tan solo presenta dos "pequeñas" pegas: el tamaño de la pantalla no permite ver los detalles con claridad (en un juego en que son imprescindibles) y el personaje no es tan manejable como en los 16 bits.

Por lo demás, es otra buena oportunidad para que los usuarios de Game Gear no se despeguen de su pantalla, ya que este cartucho, por su mecánica y duración, se tercia a ser llevado de acompañante a todas partes. Eso sí, en esta versión no existe la posibilidad de reconocer los escenarios antes de comenzar a jugar.

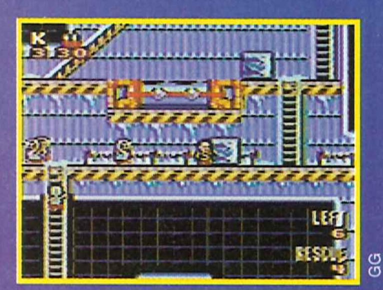
Lolocop



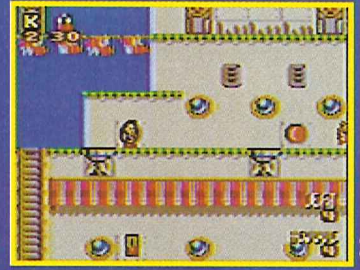
GG



GG



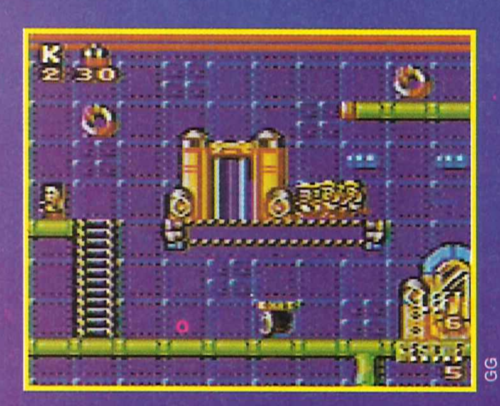
GG



GG



GG



GG

conociendo a lo largo de los casi ¡100! niveles del juego. Por supuesto, ocurra lo que ocurra hay que evitar que cualquier pasajero no sobreviva y que el propio Kevin consuma sus tres vidas, o de lo contrario tendréis que volver a empezar en ese nivel.

Por fortuna, Kevin cuenta con la posibilidad de colocar bombas, lanzar botes salvavidas y accionar todos los mecanismos del barco. Pero las complicaciones irán aumentando a medida que vayáis superando niveles, ¡y de qué manera!

GAME GEAR



ESTRATEGIA
CODEMASTERS
Codemasters

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 100 niveles
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 79
Bien acabados, pero es difícil apreciar los detalles interesantes del juego en algunas ocasiones.

Música — 79
No hace daño a los oídos, a pesar de que acompaña al desarrollo del juego en todo momento.

Sonido FX — 80
Efectos acertados y bastante divertidos, sobre todo a la hora de ejecutar las acciones del héroe.

Jugabilidad — 85
Aunque al principio el personaje se os rebelará, no es demasiado difícil hacerse con el juego.

Adicción — 86
Sus 100 niveles lo dicen todo. Un juego ideal para una portátil debido a su inacabable duración.

Total — 84
Estrategia e imaginación a partes iguales. Un juego distinto, atractivo y con garantías de mantenerse vivo por mucho tiempo.

Lo Mejor
• Pertenece a un género poco explotado pero muy adictivo.

Lo Peor
• Por las especiales características de la consola, cuesta un poco hacerse con el juego.

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL
SEGA
MEGA DRIVE
Trucos y ayudas
▸ Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
▸ Cientos de claves para jugar con ventaja
▸ Más de 500 pantallas a todo color
▸ Desvelamos todos los secretos
▸ 50 megajuegos de Sega

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!


HOBBY PRESS

P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:...
Dirección:..
Localidad:......................... Provincia:.....................
Código Postal:....................Teléfono:.....................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

TS Número _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fecha de caducidad: ______________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO

NO TE PARES A PREGUNTAR, Y DISPARA

Wolfenstein 3D







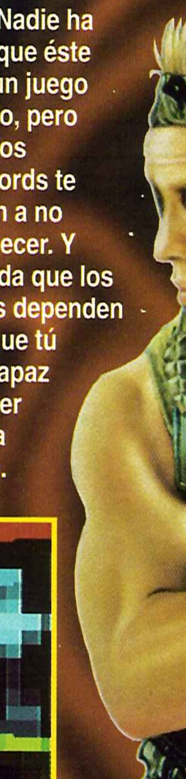


Wolfenstein» propone una aventura tridimensional cargada de acción, que discurre en los pasillos de una catastrofista fortaleza del III Reich. El héroe, es decir, tú, se encuentra frente a frente con una misión suicida, encaminada a eliminar personajes punteros en la estructura nazi. Como buen comando has de ir solo, y no cuentas con más apoyo que el de un mapa y de las armas que buenamente puedas ir recolectando a lo largo del juego.

La acción se desarrolla en perspectiva subjetiva y sólo puedes ver los obstáculos y enemigos que se acerquen por delante. Se crea así una atmósfera agobiante que te obligará a girar continuamente en busca de enemigos que estén agazapados a tu espalda. Tu objetivo: es preciso que encuentres las llaves que abren el camino hacia la salida, y algunas de ellas se encuentran custodiadas por tremendos enemigos finales. Cada cuadro, cada estandarte puede ser la entrada a una habitación oculta que lleva a una reserva ilimitada de armas o al cubil de un comando nazi.

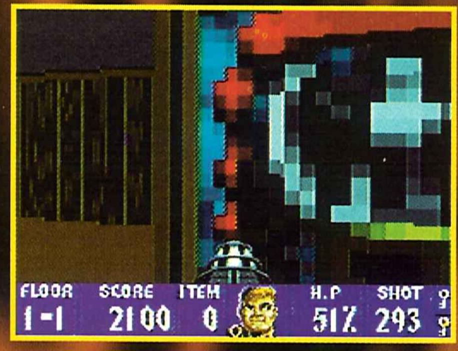
El resto te lo puedes imaginar: dispara a todo lo que se mueva, busca la localización del enemigo final y recoge todos los tesoros que encuentres en tu camino. Cargadores, armas y botiquines para llenar el contador de energía son algunas de las alegrías del cartucho, y perros guardianes, mandos de las SS y científicos locos algunos de los obstáculos.

La balanza no se inclina precisamente a tu favor. Nadie ha dicho que éste fuera un juego sencillo, pero quizá los passwords te ayuden a no desfallecer. Y recuerda que los aliados dependen de lo que tú seas capaz de hacer en esta misión.

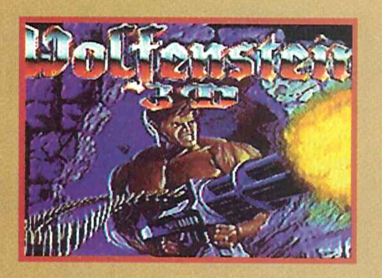




Enemigos así de espectaculares van a tratar de impedirte que llegues al final de las seis fortalezas.



Empujando paredes como si fueran puertas normales puedes acceder a nuevas salas.



Armado hasta los dientes

Al comenzar el juego sólo cuentas con una pistola y un cuchillo. No es mucho, así que más vale que busques armas y munición sin tardar.



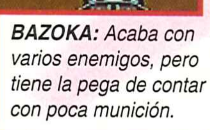






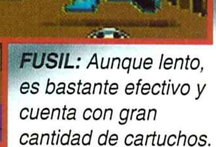
AMETRALLADORA: Es la más efectiva y su munición, la misma que la pistola, abunda.





BAZOKA: Acaba con varios enemigos, pero tiene la pega de contar con poca munición.





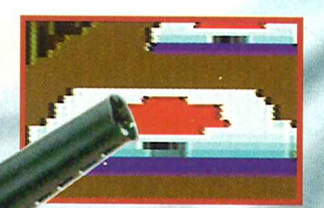
FUSIL: Aunque lento, es bastante efectivo y cuenta con gran cantidad de cartuchos.



LANZALLAMAS: Es la solución cuando te veas rodeado, pero el combustible escasea.



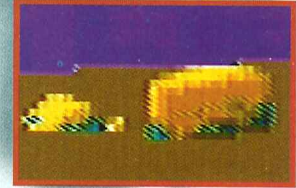
Los tesoros del Reich



Lo botiquines sirven para rellenar tu nivel de energía. Si está lleno, no puedes cogerlos.



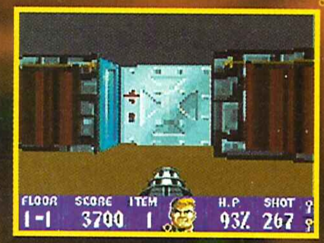
Las llaves abren puertas de otro modo infranqueables. A veces las guardan enemigos finales.



Todo lo que parezca comida tiene el efecto de los botiquines, pero en menor grado.



Tesoros de diversas formas aumentan tus puntos para que acabes con mayor porcentaje.



Una puerta como ésta indica el final del nivel. Te puede convenir buscar antes unos cuantos tesoros.



El mapa muestra las habitaciones según las visites. Es una buena guía para no dejarse nada atrás.

El iniciador de la moda

Los juegos de acción presididos por perspectiva subjetiva se han puesto de moda, gracias a la neurótica sensación de agobio que transmiten y a la adicción que saben provocar. Y «Wolfenstein 3D», el primer gran título de este tipo, no podía quedarse atrás en cuanto a jugabilidad y adicción.

Quizá sea el que ha quedado menos espectacular visualmente hablando, ya que mister pixel campa por escenarios y personajes y, al principio, dificulta la visión clara de las situaciones. Sin embargo, la acción es rapidísima y la emoción altísima de principio a fin. Además, no se os va a acabar en la primera partida: cada fase oculta montones de secretos que sólo descubriréis tras haber jugado mucho y haberos convertido en unos virtuosos del arte del disparo, la sorpresa y la huida en el momento justo.

Teniente Ripley

ACCIÓN
IMAGINER
ID Software
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 6 castillos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 81
Los pixel de enemigos y escenarios resaltan enormemente, pero todo se mueve a gran velocidad.

Música — 84
Ni más ni menos que la apropiada. Una nota tétrica que mantiene el suspense en su justa medida.

Sonido FX — 85
Los efectos suficientes para apoyar el oscuro ambiente del juego: disparos, gritos y chirrido de puertas.

Jugabilidad — 85
Lo peor es no tener ojos en el cogote para que no te fríen a balazos, pero es muy rápido y fácil de jugar.

Adicción — 86
La dificultad es lo bastante elevada como para que el juego os dure, siempre que no os desaniméis.

Total — 84
Hay que reconocer que se pixela en exceso y es poco espectacular. Sin embargo, se mueve rápido y sabe mantener vivo el interés.

Lo Mejor
- La rapidez con la que se mueve el juego.
- La tensión que se siente jugando.

Lo Peor
- Demasiado pixelado en general.
- La dificultad a veces es excesiva, lo que tampoco es demasiado malo.



SEGA MEGA CD

PRIMERO DISPARA... DESPUÉS PREGUNTA

"Primero dispara... después pregunta", una frase que parece sacada de uno de los westerns de John Ford. Y es que, lo que os ofrece Konami en este compacto es lo más parecido a una película de indios y vaqueros.

«Lethal Enforcers II Gun Fighters» es la secuela de un divertido juego de disparo que apareció hace más de una año para Mega Drive y Mega CD, y que tras deleitar a los fans del género en los salones recreativos ya ha visto la luz en los 16 bits de Sega hace un par de meses. El objetivo sigue siendo el mismo: disparar a casi todo lo que se mueva, utilizando el pad o la divertida pistola de Konami, e intentar imponer la Ley y el Orden a sangre y fuego. Sin embargo, en esta segunda parte se ha dado un salto en el tiempo, para abandonar la época actual y trasladaros al Salvaje Oeste.

A lo largo de cinco fases vais a recorrer los lugares más típicos de las películas del Oeste: salones, cárceles, corrales, etc. Y de nuevo, debéis acabar con todos los "malos" que aparecen constantemente en pantalla, disparando con rapidez y puntería e intentando no eliminar por error a una víctima inocente.

Es digna de destacar la sensacional banda sonora repleta de melodías de la época, así como los espectaculares efectos de sonido que aprovechan las posibilidades del CD. Gráficamente no difiere mucho de la versión 16 bits (la paleta de colores lo impide), pero Konami ha incluido un nuevo modo de juego con el que podéis practicar disparando a las dianas que os proporciona la máquina.

En fin, ahora ya podéis emular a John Wayne gracias a este «Gun Fighters».







Sony PlayStation

Así es la máquina que hace temblar a Sega y a Nintendo

HOBBY PRESS

Editorial

La batalla más divertida

Desde que hace ya casi 20 años Atari lanzara al mercado la primera consola doméstica, los videojuegos se han convertido en parte de nuestra vida cotidiana y, como el cine, la televisión o la música, vienen ocupando los momentos de ocio de millones de personas en todo el mundo.

Pero, sin duda, tras la "inocente" apariencia que siempre ha acompañado a los videojuegos se esconde el que puede ser uno de los mayores negocios de la historia.

El hecho de que Nintendo fuera la empresa japonesa con mayores beneficios durante el año 93 (habrá que esperar a ver los datos del 94), es una excelente prueba de ello.

Y no hay que ser demasiado perspicaz para deducir que este debe haber sido uno de los detonantes que ha impulsado a compañías como la mismísima Sony a meterse de lleno en un campo, hasta ahora, totalmente desconocido para ellos.

El pastel a repartir es enorme: está claro que aunque las 16 bits todavía tienen bastante vida por delante, nada dura eternamente y el mercado no deja de demandar productos que ofrezcan mayores prestaciones: las consolas de hoy seguirán el mismo camino que siguieron en su día el Spectrum o el Amstrad, y que, aunque duela decirlo, están empezando a seguir las 8 bits. Y otros nuevos formatos saldrán a ocupar su lugar.

La batalla por la diversión no ha hecho más que comenzar: Sega, Nintendo, Sony, Philips, Panasonic y un montón de multinacionales más saben que la contienda será larga y encarnizada, -algunos incluso, parecen no tener prisa por salir a combatir y permanecen ocultos en la retaguardia-, pero ya hay algunos nombres que se perfilan como favoritos para alzarse con la victoria... aunque quizás sea sólo por aquello de que "El que da primero da dos veces".

En cualquier caso nos esperan unos meses intensos en los que las noticias van a sucederse a un ritmo vertiginoso. Casi infernal. Y Hi-Tech, a partir del próximo mes, estará en los kioscos para contároslo todo.

Amalio Gómez



Reportaje

Reportaje

Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente: María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie

Han realizado este suplemento: Juan Carlos García Díaz, Manuel del Campo, Carlos de Frutos, J.C. Romero (traductor).

Directora Comercial: Mamen Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Departamento de Sistemas:** Javier Del Val

Secretaria de Redacción: Ana Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)

Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos n 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18 **Distribución:** HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tel: (91) 654 81 99

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.

Depósito Legal: M-32631-1991

nario

Con este nuevo mando de control, se pretende facilitar la labor en aquellos juegos que necesiten bruscos cambios de dirección, como son todos los simuladores de vuelo o de conducción.

Destinado sobre todo a los simuladores.

Flightstick Pro: expertos pilotajes en 3DO

En un sistema en el que los simuladores comienzan a aparecer con reiteración, era previsible que tarde o temprano alguna firma se encargará de **crear un nuevo joystick** que sustituyera con mayor prestancia al límitado pad de 3DO. Finalmente ha sido la compañía **CH Products**, que ya cuenta con varios periféricos para PC y Macintosh, la encragada de realizar el **Flighstick Pro**, un funcional mando de control especialmente pensado para todo tipo de simuladores, tanto aéreos como de conducción. Este joystick cuenta con todos los botones del pad, y además aporta la versatilidad que necesitan este tipo de juegos. De momento, juegos como Mega Race, Rebel Assault, VR Stalker, Need for Speed o Return Fire **tendrán ahora un enfoque distinto** gracias a este nuevo periférico.

Pronto saldrá para Saturn.

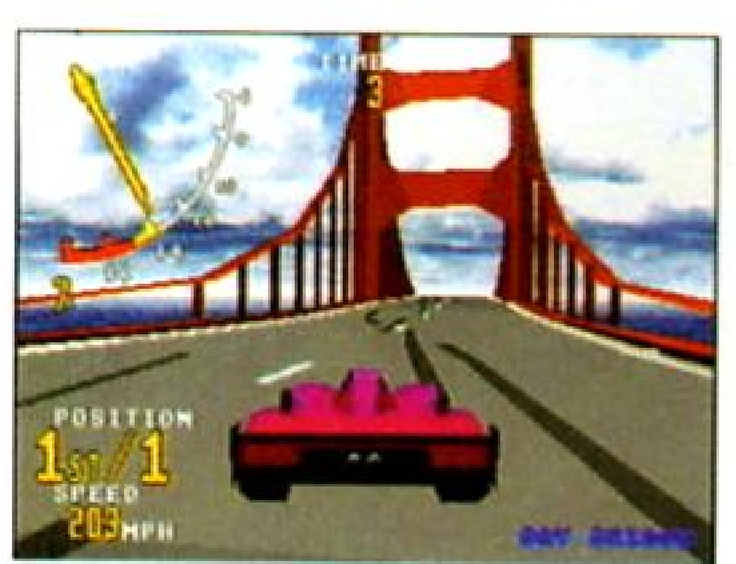
La mejor versión de Virtua Racing

Virtua Racing, el juego pionero en la nueva generación de productos de Sega, **tendrá su correspondiente versión en la nueva máquina de 32 bit, SegaSaturn.**

Obviamente, esta será la mejor versión doméstica de este juego, gracias a las posibilidades que ofrece este sistema. Las mejoras son notables con respecto al juego de MD 32 X, y, por ejemplo, **se han incluido todo tipo de texturas en los fondos y se ha aumentado el número de polígonos en movimiento,** con lo que la sensación de velocidad es casi idéntica a la recreativa. Por otro lado, el juego contará también con **un mayor número de circuitos y nuevos coches,** que ampliarán las posibiliaddes de este programa.

La compañía **Time Warner Interactive** -por extraño que parezca-, será la encargada de distribuir este juego, que probablemente estará disponible **a finales del mes de Marzo** de este mismo año.





Ya forma parte de la red informática CompuServe.

Capcom entra de lleno en las autopistas de la información

Al igual que otras muchas compañías, **Capcom** ha decidido dar el salto e **introducirse en las innovadoras y funcionales redes informáticas.** En este caso, Capcom ha optado por entrar a formar parte de **CompuServe, una de las más amplias líneas de comunicación del mundo, con una base de 2,5 millones de usuarios.**

A través de esta red, Capcom pretende ofrecer multitud de posibilidades a los supcriptores, **desde todo tipo de trucos, códigos y novedades de todos sus productos, hasta las demos de juegos que pueden tardar meses en salir al mercado.** Los usuarios pueden incluso participar en debates y coloquios relaccionados con esta compañía.

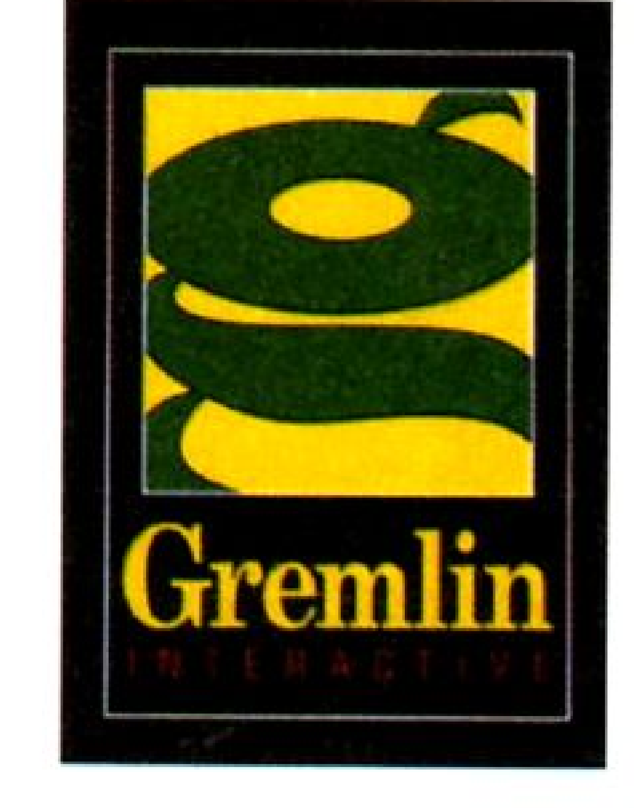
Estas redes informáticas, o autopistas de la información **están proliferando en todo el mundo**, y cualquier persona puede contectarse a ellas con la única premisa de poseer un **PC o Macintosh, un Modem y realizar la adquisición de este servicio** previo pago de la cuota que imponga la compañía. A través de ellas **se puede acceder a todo tipo de información de forma inmediata.**

Con un nuevo método de captura de imágenes: Motion Analisys

Gremlin se apunta al futuro técnológico

El equipo de programación inglés **Gremlin Interactive** (Lotus Turbo y Litil Divin entre otros) acaba de realizar una fuerte inversión para adquirir la más avanzada tecnología en la captura y manipulación de imágenes. El sistema **Motion Analisys** -uno de los dos existentes en el Reino Unido- posee **una tecnología superior a la utilizada para realizar los efectos especiales de Jurassic Park**, y Gremlin piensa aplicarla a los videojuegos de la próxima generación de sistemas de hardware.

Este revolucionario sistema **fue creado para su uso en los campos de la medicina y el deporte.** De hecho sus mayores éxitos hasta el momento se han conseguido **aplicándolo en los partidos de tenis**, en los que a veces es imposible percibir el movimiento de la pelota.



En el proceso de captación de imágenes utilizado por Motion Analysis, **se utilizan varias señales ópticas estrategicamentes situadas en el sujeto a seguir**, y mediante seis camaras estroboscópicas se captan los movimientos con total libertad, a una velocidad que puede llegar **hasta los 120 frames por segundo.**

Gremlin tiene previsto sus primeros lanzamientos con este nuevo sistema **para finales del 95.**

Avalancha de títulos 3DO



Virtuoso

De nuevo un juego de disparo con perspectiva subjetiva -aunque distinta a Doom, ya que el personaje aparece en pantalla-. El protagonista es un tipo muy peculiar y se ve en todo momento acompañado por una impaciante banda sonora de rock alternativo.

The Need for Speed

Uno de los juegos de coches más prometedores del momento. La calidad de las imágenes, así como la excelente ultilización de los mapeados de texturas auguran un buen producto. Esperemos que la jugabilidad esté a la altura de las circunstancias.

Samurai Shodown

Una nueva conversión de la famosa recreativa de SNK por parte de la compañía Crystal Dinamics. Excelente en todos sus aspectos, sin nada que envidiar al juego de Neo Geo CD.

Rebel Assault

De nuevo LucasArts con su gran éxito de PC y posteriormente Mega CD. Esta versión de 3DO mantiene el nivel sin llegar a deleitar por su calidad técnica.

Demolition Man

Virgin refleja fielmente en este juego el espíritu de la película: disparos y más disparos. Muy buna digitalización de las imágenes (ha participado Silicon Graphics) con una dinámica algo convencional.

Novastorm

Un matamarcianos repleto de imágenes digitalizadas, que llega de la mano de Psygnosis, y que contiene muy buenos temas musicales. Aunque no sorprenderá por su calidad, puede ofrecer buenos ratos.



Un nuevo módulo permitirá disfrutar de esta opción en 3DO.

Goldstar apuesta por el vídeo-CD digital

La compañía coreana Goldstar **intenta potenciar las ventas de su nuevo 3DO** con el lanzamiento de nuevos e interesantes periféricos. **El nuevo módulo de video digital MPEG llamado GPA511M 3DO** permitirá a los usuarios **disfrutar de las mejores películas en Video-CD, de los últimos videos musicales en calidad digital y, en definitiva, de todas las posibilidades conocidas relaccionadas con la imegen y el sonido en formato CD.** Todo ello en perfecto **Full Motion Video, a pantalla completa y con verdadero sonido estéreo.** Este módulo podrá adaptarse en uno de las dos ranuras con las que cuenta el 3DO de Goldstar, y tendrá un precio de 199 $ (unas 27.000 pts). Su salida al mercado está prevista para **principios de Febrero.**

Las primeras películas en formato CD para este nuevo periférico serán **Desafio Total, El Silencio de los Corderos, Bailando con Lobos y las seis partes de la saga Star Trek.**

También estáran en disposición los videos musicales de artistas como **Peter Gabriel, Pete Townsend, Brian Adams o Eric Clapton.**

Nuevos lanzamientos para el 95.

Buenas perspectivas para SNK

La compañía japonesa SNK tiene previsto realizar diversos lanzamientos de renombre durante el presente año con el fin de relanzar su recién estrenado Neo Geo CD. Los primeros en llegar serán **Wind Jammer, Street Hoop y View Point,** títulos de sobra conocidos por su éxito en los salones recreativos.

Sin embargo, los títulos más fuertes llegarán a partir del mes de Marzo. **Galaxy Fight** aparecerá en esa fecha de la mano de Sun Soft, y apartir de ese mismo mes le seguirán **Fatal Fury 3**, sin duda uno de los títulos más esperados para este año, **Super Side Kicks 3**, y **Fun Mokusy Roku**, que seguramente aparecerá con otro nombre en el mercado europeo. Ya a finales de Septiembre, está prevista la salida de **King Of Fighters 95**, la segunda parte del juego que acaba de aparecer en nuestro país.

Además de todos estos títulos, SNK ha confirmado que durante el año 95 también se lanzará **un buen puñado de juegos** procedentes de otras compañías, -o "trird parties", como les llaman los ingleses-, para el formato Neo Geo CD.



3DO Blaster llega de la mano de Creative Labs.

No diga PC, diga 3DO

La compañía **Creative Labs Inc.**, de gran experiencia y prestigio en el campo del PC, ha sido la encargada de realizar la **3DO Blaster, una tarjeta de expansión ISA que permite utilizar todo el software del sistema 3DO en un PC 386.** Por decirlo de otro modo, esta tarjeta "transforma" un PC en un 3DO.

Para ello sólo es neceasrio **un PC compatible 386 a 25 MHz o con 4 MB de RAM, una tarjeta VGA de ampliación con conector, Microsoft Windows 3.1 o superior, una tarjeta de sonido compatible con CD-Audio, y un soporte CD-ROM CR-563.** De todos modos, Crative Labs. pondrá también a la venta un pack que, además de la 3DO Blaster, el mando de control y dos juegos, contará con un soporte CD-ROM a doble velocidad, para aquellos PC's que no cuenten con esta opción. Incluso, el hecho de que esta aplicación se ejecute a través de Windows permitirá a los usuarios capturar las imágenes directamente de los juegos.

Montecarlo y Florida

Las sedes del futuro audiovisual

Del 1 al 3 de Febrero tendrá lugar en la ciudad francesa de Montecarlo la **14 edicción del Imagina,** un espectacular evento en el que se exponen las nuevas tendencias en materia audiovisual.

En esta nueva edición **se abordarán los últimos avances en el campo de la imágen, y se hablará de lo que se ha dado en llamar el "ciberespacio"**, una nueva filosofía tecnológica, cuyas consecuencias económicas, sociales y culturales están aun por descubrir. Este "ciberespacio" esta basado en las nuevas autopistas de la información, **tipo Internet**, que permiten comunicar a miles de usuarios en el mundo a través de redes informáticas. Por otro lado, también está prevista la presentación de las últimas novedades de las máquinas de la nueva generación, como **SegaSaturn o Ultra 64**.

Sin embargo, dentro del campo del entretenimiento interactivo toda la atención la acaparará **el nuevo centro de Epcot de Walt Disney en Florida**, un espectáculo de realidad virtual de una calidad asombrosa. Este centro mostrará **una simulación de la ciudad de Agraba, la ciudad de la película de "Aladdin", con todos sus personajes.** La calidad de las imágenes, calculadas en tiempo real por una serie de simuladores, equivale a la de la película, y además **es posible la interacción con los protagonistas.**

Esto, sin embargo, no es ni una décima parte de todos los temas que se abordarán en este evento, que alcanzará **desde los efectos especiales más innovadores de Hollywood, hasta las retransmisiones virtuales de diversas modalidades deportivas.** Todo un reto a la realidad convencional realizada a través de la imaginación.

Con una nueva tarjeta para PC.

El CD-i de Philips abre nuevas fronteras

La apuesta más innovadora de la compañía holandesa en el campo de ocio interactivo continúa ampliando su campo de acción, especialmente **orientado hacia la compatibilidad de formatos.** Con esta idea, se ha comercializado **una tarjeta que te permite convertir el CD-Rom de forma que todos los lanzamientos en soporte CD-i se puedan ver en un PC.** Dado que las imágenes del CD-i se ven através de un televisor, por medio de esta tarjeta "*puedes hacer compatible el software de CDi-con un lector Compact Disc para PC*", según nos comenta Sofía de Altolaguirre, responsable del catálogo de productos para CD-i en nuestro país.

"Asimismo, también existe la MPEG1, una tarjeta que, integrada en la estructura de este soporte, permite leer vídeo CD en formato CD-i con la calidad del sistema FMV (Full Motion Video)".

Capcom presenta un nuevo sistema doméstico:CPS Changer

Un hardware de ocio para los más exigentes

Los superfans de Capcom que dispongan de un buen puñado de dólares podrán disfrutar de un soporte que utiliza **la estructura informática de las recreativas en formato casero.** Esta nueva y exclusiva consola ha sido lanzada por Capcom Japón con el nombre de **CPS Changer** y con ella se podrá jugar con los títulos que Capcom comercializa o comercializará para los salones recreativos. Títulos tan sugerentes como **Dynasty Wars II, Slam Masters o SF2 Turbo** componen la primera hornada de software para este soporte que apareció en las tiendas especializadas del país del sol naciente a mediados del mes pasado.

El CPS Changer se vende con dos ofertas: **el soporte con SF2 Turbo y el mando llamado Capcom Fighter Power Stick, o sólo el juego y soporte, pero sin mando.**

Si alguien se decide por adquirir este hardware tan elitista podrá utilizar también todos los mandos de Super Nintendo.

Con el lanzamiento de dos nuevas arcade.

Sega sigue mandando en las calles


Sega Rally


Golde Axe : The Duel

El departamento de recreativas de Sega **sigue liderando con claridad este sector** con constantes lanzamientos que siguen asombrando al público. Cuando apenas acaban de llegar a nuestro país **Virtua Fighter 2** y **Virtua Cop,** en Japón ya disfrutan de dos nuevos títulos: **Golden Axe: the Duel** y **Sega Rally.**

El primero es el último de una famosa saga de la que ya pasaron varias versiones por Mega Drive. En esta ocasión ha sustituido su clásico formato de beat'em up por el de juego de lucha **"one-on-one"**, con una calidad gráfica sobresaliente, sobre todo en el diseño de los escenarios.

En cuanto a **Sega Rally, parece predestinado a ser el sucesor de Daytona USA.** Se trata de un silulador de coches, realizado también a base de polígonos, pero en el que los mapeados superan con creces a los de su predecesor. Este juego ha sido realizado por el equipo de programación de máquinas recreativas de Sega que **participaron en la creación de Jurassic Park** y **Star Wars Arcade.** Ambos pueden llegar a nuestro país en los próximos meses, y se especula con la posibilidad de que sean convertidos para SegaSaturn.



Nintendo ha decidido entrar de lleno en el "ciberespacio", al introducirse en la autopistas de la información. De momento, ha escogido tres líneas, CompuServe, Prodigy y America OnLine. De este modo pretende ofrecer a sus clientes todo tipo de servicios informáticos de forma inmediata.

Otros que se apuntan al futuro de las infopistas, es el grupo de programación francés Infogrames Entretainment. En Diciembre realizaron una demostración de la línea Infonie, un nuevo modo de telecomunicación interactiva.

El software de 3DO va a sufrir una auténtica revolución este año, con la aparición de títulos de gran éxito. Juegos como Myst, Doom, Doom II, Hell on Earth y Primal Rage serán lanzados a lo largo del 95 para deleite de los poseedores de esta máquina.

También Panasonic ha anunciado que su flamante y nuevo 3DO "FZ-10" está ya disponible a un precio de 399 $, es decir, similar al anterior FZ-1.

El cantante y compositor Peter Gabriel ha lanzado al mercado un Video CD para el formato CD-I de Phillips, titulado "All About Us" en colaboración con la propia Phillips Media's Video Cd Group. En este compacto, además de la música de Peter Gabriel, se podrá disfrutar de todo tipo de imágenes relaccionadas con el autor, sus conciertos, o la realización de sus innovadores video-clips. Este video incluye un repertorio de iconos creados por el artista para que el usuario escoja la función que desee en cada momento.

CON LA MOCHILA A CUESTAS

PlayStation. La historia de siempre

3 de diciembre. Aún no han comenzado las rebajas en Tokio, pero la gente colea ya a las puertas de las tiendas de electrodomésticos más carismáticas de la ciudad: Ikebukuro y Akihabara, las mismas que soportaron hace dos años a 12.000 personas esperando la llegada de Dragon Quest V.

La espectación es ahora mayor, pero a la gente le ha dado por acudir de forma escalonada. Paciente y con un periódico en la mano, un adolescente nipón acumula paciencia y sueña con las excelencias de un Sony PlayStation que se dispone a comprar. Tampoco es que haya ahorrado demasiado. Sabe que no le van a pedir más de 55.000 pelas por la máquina, ¡y eso si no le hacen un pequeño descuento! Otra cosa es el juego, que la máquina viene sin Ridge Racer. Pero en su cuadriculada mentalidad nipona no caben alteraciones y el asunto está más que estudiado. ¡Mira!, ahora parece que llega más gente. La tienda ya está abierta y el stock a punto de ser pasto del consumismo.

12 de enero, Las Vegas. El día está nublado. La gran feria del videojuego no consagra al PlayStation. No llega a USA la ambición japonesa. Tan sólo Takara parece desplegar en el CES una nueva corriente luchadora, pero no parece suficiente y además deja a la prensa compuesta y sin información. En U.S.A. ya se puede conseguir la máquina, importada de Japón por supuesto. Pero la mercancia no abunda. Y los juegos no pasan de Ridge Racer, Motor Toon y alguna que otra promesa difícil aún de jugar. Pero el primer saltoya se ha dado.

17 de ener. España. Un día antes de que se produzca la presentación oficial de la máquina a la prensa europea. Los españolitos más pudientes se han gastado cerca de 200.000 pelas en comprar la máquina a cualquier importador que se precie de tener lo que anuncia. Al resto se le está cayendo la baba miserablemente..

¡Seremos desgraciados! Siempre al final, siempre los últimos, cumpliendo el riguroso orden de entrega europea. Aquí nunca veréis esas colas a las puertas de ninguna tienda. Creo que tratamos no tan bien al videojuego porque el videojuego nunca nos ha tratado a nosotros con justicia. Cuando llegue el PlayStation ya veremos lo que haremos.

Diddy K.

Miyamoto se une al proyecto.

Más juegos para Ultra 64

Nintendo continua dando a conocer con "cuentagotas" **los primeros juegos que aparecerán para su Ultra 64.** Esta vez le ha tocado el turno a **Pilot Wings 2**, la secuela de uno de los primeros juegos que apareció para Super Nintendo.

La peculiaridad de este programa reside en la colaboración de dos equipos de muy distinta procedencia. Por un lado, se encuentra la compañía **Paradigm Simulations,Inc.**, durante muchos años **colaboradora insustituible de la NASA y del departamento de defensa de Estados Unidos,** en la realización de simuladores de vuelo en tiempo real. La otra particiapción corresponde al equipo creativo liderado por **Shigeru Miyamoto** (Mario, Stunt Race), del que Nintendo no tiene intención de prescindir para sus futuros proyectos.

Según Ron Toupal, presidente de Paradigm, *"nuestra compañía proveerá a Nintendo y su equipo de programación de la más alta tecnología en la industria de la realidad virtual en 3-D"*.

Pilot Wings 2 estará terminado a finales del 95, y en principio constará de 64 megas de memoria. Otros juegos que pronto serán presentados por Nintendo responden al nombre de **Mario 5** y **Zelda IV**, dos títulos inevitables con los que ya se había especulado hace unos meses.

De este modo, estos tres juegos se unen a los ya conocidos **Killer Instinc, Cruis'n USA, Doom, Turok The Dinosaur Hunter y Batman Forever** para completar el catálogo de títulos conocidos hasta el momento para Ultra 64.



Battle Head

Konpeki no Kantai

Sotsukyo



Team Innocent

Los primeros juegos tienen un marcado caracter japonés.

NEC PC-FX, a ritmo de "Anime"

La salida al mercado japonés del nuevo sistema de 32 bit de NEC el pasado mes de Diciembre ha estado marcada por la peculiaridad de sus juegos. Los cuatro primeros títulos para PC-FX **contienen la indiscutible estética del "manga" japonés.**

Battle Heat es un juego de lucha con imágenes animadas, en el que cada personaje cuenta con unas 25.000 secuencias de animación. **Sotsugyo II FX** es un extraño simulador, también al estilo "anime", en el que se debe guiar a los varios adolescentes en su periplo por el instituto. **Team Innocent** está claramente influenciado por algunos títulos que ya hemos podido ver en España en formato Mega CD, como **Road Avenger** o **Time Gal;** una aventura interactiva con dibujos nipones.

Pero quizá el más interesante a primera vista parece **Konpeki no Kantai**, un juego de estrategia militar orientado hacia un público más adulto, donde la complejidad de su desarrollo garantiza una originalidad poco común. Otros títulos cuyo lanzamiento está previsto para las próximas fechas son **Return to Zork** y **Lunatic Dawn.**

En principio parece que NEC ha lanzado su sistema pensando exclusivamente en el mercado nipón, como demuestra el formato de sus juegos. De momento no hay muchas más noticias sobre su posible llegada a europa, pero todo hace pensar que pasará algún tiempo hasta que esa especulación se haga realidad.



Más posibilidades para la animación gráfica.

Alias Animator V6, la magia al servicio del programador

Alias Research Inc., la compañía líder en la creación de herramientas para la animación gráfica, anunció recientemente el lanzamiento de un nuevo programa, que básicamente es **un modelo mejorado de su famoso Animator, en su versión 6.0.**

Los productos de Alias han servido para la realización de juegos como **Donkey Kong Country,** o los efectos especiales de las películas **Terminator 2** o **Jurassic Park.**

Alias Animator 6.0 contiene todas las herramientas necesarias para modelar, animar y renderizar con una calidad superior a todo lo visto hasta el momento.

Dentro de las posibilidades de este completo programa, destaca el **Open Digital Studio,** que permite compartir información con otros sistemas de hardware y software, y de este modo crear los efectos gráficos más espectaculares y alcanzar un realismo jamás logrado en este campo. El precio de todo el equipo completo es de 5.000 $ (unas 700.000 pts), y está destinado, evidentemente, a las poderosas estaciones de trabajo de **Silicon Graphics.**

Esta herramienta va a permitir que los programadores **puedan ofrecenos juegos con una calidad gráfica sorpendente,** como ya ha sudecido en **Demolition Man para 3DO o Eternal Champions CD.** Aunque de momento, quien más parace interesado en aprovechar las posibilidades de este Alias Animator V6 es **Nintendo, para su sistema Ultra 64.**



¿Llegará tarde Nintendo a su cita con la historia?

SegaSaturn y PlayStation se han puesto oficialmente a la venta. En Japón, claro. Después de un año de especulaciones, Sega y Sony han descubierto finalmente sus cartas, con una esperanzadora respuesta por parte del público japonés.

Unos meses antes, otras máquinas del futuro como 3DO y Jaguar ya habían abierto el camino. Todo parece preparado para el inicio de una dura competencia que puede marcar el destino de este sector.

Sin embargo, todo el mundo echa de menos a un invitado... ¿Dónde se encuentra Nintendo? ¿Por qué su Ultra 64 sigue siendo poco más que un misterio? De acuerdo, ya hemos visto imágenes de algunos de sus juegos en versión recreativa, pero la experiencia y la lógica, nos han demostrado que entre una máquina de salón y una consola doméstica todavía existen diferencias, por mucho que las compañías se empeñen en convencernos de lo contrario.

Desde el principio, Nintendo ha mantenido una estrategia opuesta a las de sus más directos rivales. Mucho misterio, pocas licencias, acuerdos en exclusiva, y sobre todo, un retraso sustancial con respecto al lanzamiento de otros sistemas.

Nintendo sigue teniendo un enorme peso en esta industria, pero Sony y Sega están arrasando en Japón, y lo más importante, ofrecen una calidad que ha superado todas las expectativas.

Si Nintendo retrasa el lanzamiento de Ultra 64 hasta finales del 95 (96 en España), puede que parte del mercado este ya copado por la voracidad de los nuevos sistemas. Sólo una clara superioridad en el producto final podría equilibrar la situación.

De momento la gran N cuenta con dos ventajas: el anuncio de un precio inferior a 250$ para su Ultra 64, y la posibilidad de que juegos como DKC mantegan a los muchos fieles de esta compañía. Sólo el público decidirá si estos dos valores serán suficientes para garantizar el éxito del Ultra 64.

Manuel del Campo

PLAYSTATION

Sony el pro

Sony ha dado uno de los pasos más importantes de toda su carrera electrónica. El lanzamiento de su PlayStation está causando tal furor en Japón que Sega y Nintendo han empezado a temer por su reinado. El futuro puede sufrir un cambio de rumbo ante una máquina que aporta nuevas dimensiones al mundo del videojuego.


crea
greso
SONY
PlayStation
RESET
POWER
2
MEMORY CARD
SONY
PlayStation
SELECT
START



Cuando el pasado 3 de Diciembre el sistema PlayStation se puso a la venta en Japón, **Sony vió cumplido su proyecto y puso así fin a un montón de especulaciones.** Solo habían pasado once días desde que uno de sus más directos rivales, **SegaSaturn**, hubiera causado furor entre los nipones, y al parecer, **la acogida anduvo a la par.**

Pero hasta llegar a esta fecha, han tenido que salvarse una serie de situaciones que finalmente han hecho posible que hoy podamos disfrutar de una máquina de características tan impresionantes.

Paradójicamente, **uno de los responsables de la aparición de la PlayStation ha sido la propia Nintendo.** Nos explicamos. Con la llegada de Game Boy, Sony vió invadido su territorio. Bien mirado, por su coste y la manejabilidad, Game Boy debería haber sido un producto Sony, compañía cuyos principales objetivos han sido siempre **producir aparatos electrónicos de reducido tamaño y precio similar.** Pero para más detalles, como desafiando al mismísimo diablo, la propia Nintendo encargó a Sony en 1988 **la producción de un CD ROM.** La gigante de la electrónica encontró así la oportunidad de introducirse en el sector de los videojuegos.

Pero Sony quería ir más lejos, quería **diseñar una máquina compatible con SNES,** que introdujera el **SUPER DISC**, un formato CD ROM de su propiedad. Obviamente este proyecto nunca llegó a completarse, pero fue la primera piedra sobre la que posteriormente se construiría PlayStation.

Sorprendiendo a propios y a extraños, el primer día del C.E.S. del 91, **Sony anunció públicamente el desarrollo de lo que entonces se dio en llamar PS-X.** Después se produjeron una serie de acuerdos incumplidos, -como aquel firmado 19992 mediante el cual PS-X sería compatible con el CD-ROM de Nintendo- y siin pensárselo dos veces , Sony decidió seguir la guerra por su cuenta y se hizo con los servicios del prestigioso **Ken Kutagari** como jefe de ingenieros para su proyecto. El resultado de todo ello ha sido el lanzamiento de PlayStation.

Un sistema de altísima calidad.

Pero si el pasado de PlayStation viene marcado por Nintendo, su futuro lo estará por el juego **Ridge Racer**.

Porque es evidente que escoger como piedra de toque un título de tanta calidad y prestigio, **supone jugarse el todo por el todo.** Pero al parecer Sony no ha tenido ningún miedo de defraudar a los millones de ojos que se posarán sobre su máquina y **ha querido dejar bien claras desde el primer momento las posibilidades de su PlayStation.** Y, sin duda, ha conseguido salvar el listón que ella misma se había impuesto.

Así las cosas Sony sólo parte con **una supuesta desventaja** con respecto a la lucha que quiere librar frente a los monstruos consagrados, Sega y Nintendo: el hecho de que **es la primera vez que lanza una consola de videojuegos**, o por decirlo de otro modo, se ha metido de lleno en un sector prácticamente desconocido para él. Sus competidores están convencidos de que esta circunstancia va a suponer un serio handicap, por el hecho de que éste es un mercado con unas características ciertamente peculiares. **No basta con crear una buena consola: hay que saber venderla**. Sin embargo, en contra de esta teoría está la de que una compañía que ha sido capaz de colocar en millones de hogares de todo el mundo productos tan dispares como una cadena HI-FI o un televisor portátil, **no tiene porqué temer ningún reto.**

Sony, además, ha demostrado a lo largo de su historia poseer la capacidad de sobreponerse a **los duros reveses que la competencia ha conseguido asestarle en alguna que otra ocasión.** Por ejemplo, no debe resultar nada fácil "comerse" un gran proyecto como fue **el vídeo Betamax**, ante la fulminante llegada del modelo VHS creado por JVC, y mantener la compañía a flote. ¡Y eso que todo el mundo coincidía en que el sistema Beta era el mejor! Aunque no menos frustrante puede considerarse **su participación en el denostado ordenador personal MSX.** En esta ocasión, Sony sí pago su inexperiencia en un mercado que comenzaba a florecer. Pero sin duda, aquellos eran otros tiempos, y los éxitos de esta compañía se hicieron más latentes varios años después con **la aparición con los CD´s musicales y la popularización de los "walkman".**

Lo que nadie ha puesto en duda

en ningún momento, es que PlayStation es un sistema de altísima calidad. La prueba, hasta cierto punto indirecta, de ello es que **todas las compañías tienden a comparar sus máquinas con la consola de Sony.**

Y no menos relevante, es el hecho de que **todas las compañías de software de cierto renombre se han mostrado desde el primer momento dispuestas a realizar juegos para este sistema.**

Nada menos que **250 casas ya han firmado con Sony y más de 700 estaciones de desarrollo están en funcionamiento.**

Particularmente significativo es el caso de **Electronic Arts,** una compañía muy comprometida con **el proyecto 3DO,** pero que **recientemente firmó un acuerdo con Sony para realizar juegos para PlayStation,** decisión que, lógicamente, no ha sido recibida de muy buen agrado en la sede de The 3DO Company. ¡Pero aquí hay que ir a por todas!

En definitiva, Sony ha construido un proyecto que cuenta con los suficientes elementos como para no aceptar el rol de ser una consola más. PlayStation **puede y debe convertirse en un opción seria para el futuro de los videojuegos.**

Pero este mercado es tan imprevisible que hasta con todas estas garantías es difícil predecir el éxito de cualquier producto. Habrá que esperar y darle tiempo al tiempo...

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

CPU.
- R3000A 32 bit RISC chip a 33 MHz
- Capacidad de proceso: 30 MIPS.
- Transferencia de datos: 132 Mb/Sec.

PROCESADOR GEOMÉTRICO 3D.
(Alta velocidad de cálculo).
- Capacidad de proceso: 66 MIPS.
- 1,5 millones de polígonos planos sombreados por segundo.
- 500.000 polígonos con mapeados de texturas por segundo.

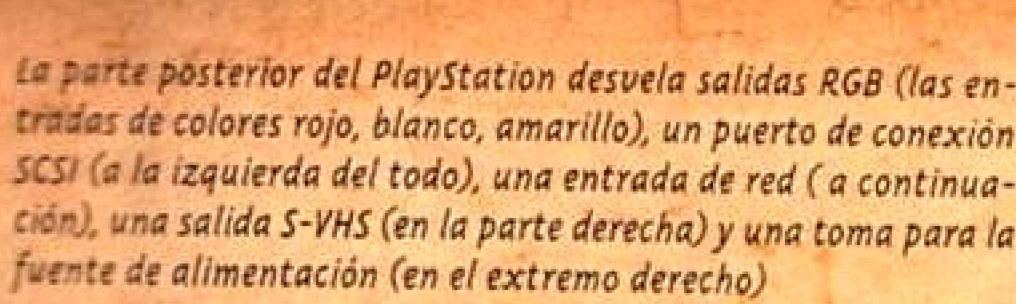
PROCESADOR DE DATOS.
- Capacidad de proceso: 80 MIPS.
- Conexión directa con la CPU.
- Compatible con JPEG, MPEG1.

SONIDO.
- ADPCM, 24 canales
- Frecuencia de sampleado: 44.1 MHz.

GRÁFICOS.
- 16.7 millones de colores.
- Resolución: 256 x 224 - 640 x 480
- Buffer de cuadro ajustable.
- 4.000 sprites de 8 x 8 pixels con scaling individual y rotación simultanea de decorados.
- 360.000 polígonos por segundo.

MEMORIA.
- Memoria principal: 16 Mbits.
- VRAM: 8 Mbits.
- Sound RAM: 4 Mbits.
- CD-ROM Buffer: 256 K.
- Sistema de operación ROM: 4 Mbits.
- Tarjeta de RAM para salvar datos.





La parte posterior del PlayStation desvela salidas RGB (las entradas de colores rojo, blanco, amarillo), un puerto de conexión SCSI (a la izquierda del todo), una entrada de red (a continuación), una salida S-VHS (en la parte derecha) y una toma para la fuente de alimentación (en el extremo derecho)



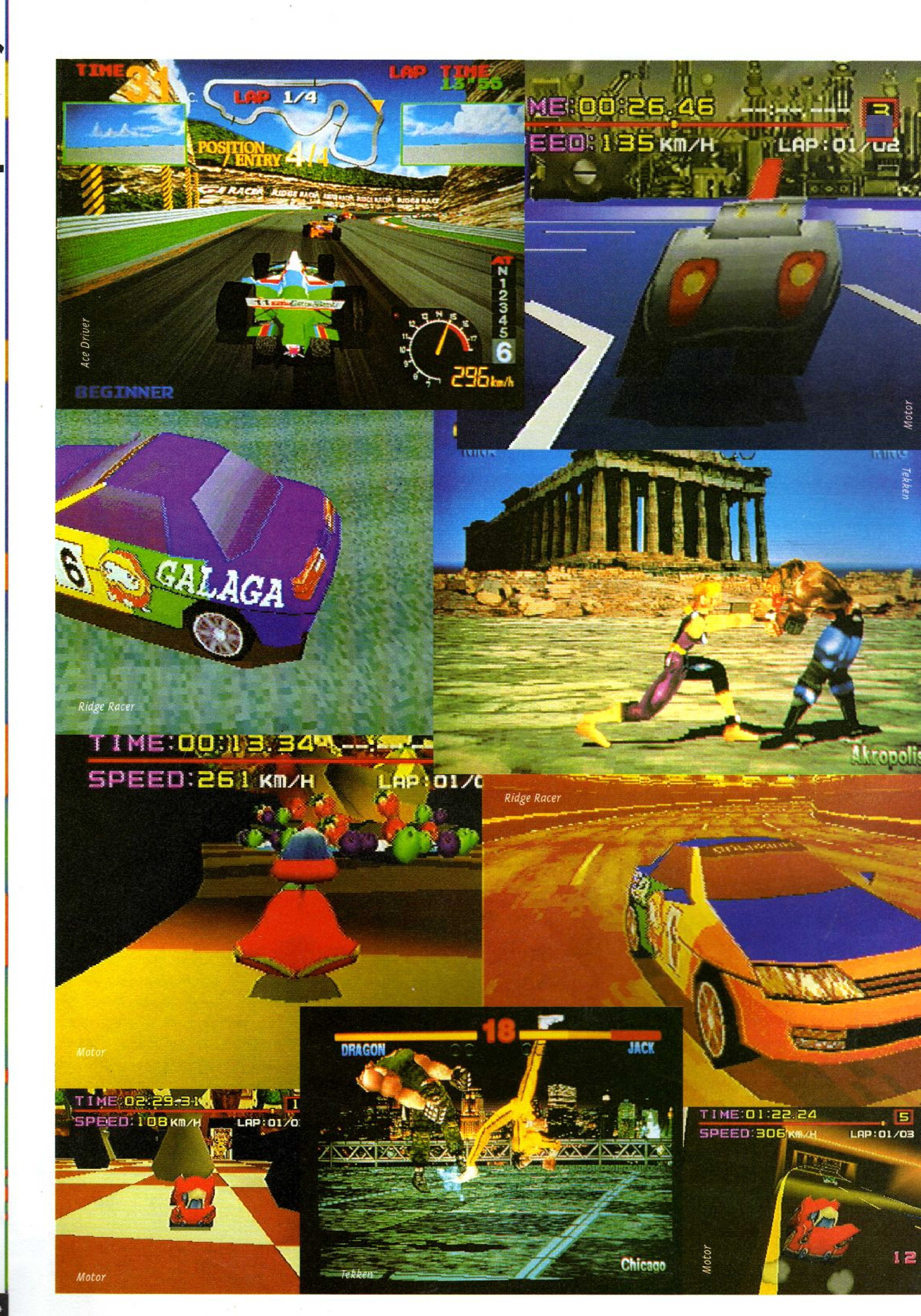


Sony ha querido diferenciar sus juegos del resto de plataformas proponiendo un esmalte negro para la parte posterior de los discos. La otra cara incluye la carátula del programa.

De aspecto compacto y absolutamente atractivo, el Sony PlayStation ha roto moldes en cuanto a la concepción de las nuevas máquinas. En la imagen podemos apreciar la entrada de dos pads (muy cibernéticos, por cierto), otras dos conexiones para tarjetas de memoria, el botón de reset, el lector de entrada en la parte superior y los botones de arranque y acceso al CD. El color, como veis, no desentona en absoluto. Parece discreto pero esconde un mundo de sensaciones.







Ace Driver

Motor

Tekken

Ridge Racer

Ridge Racer

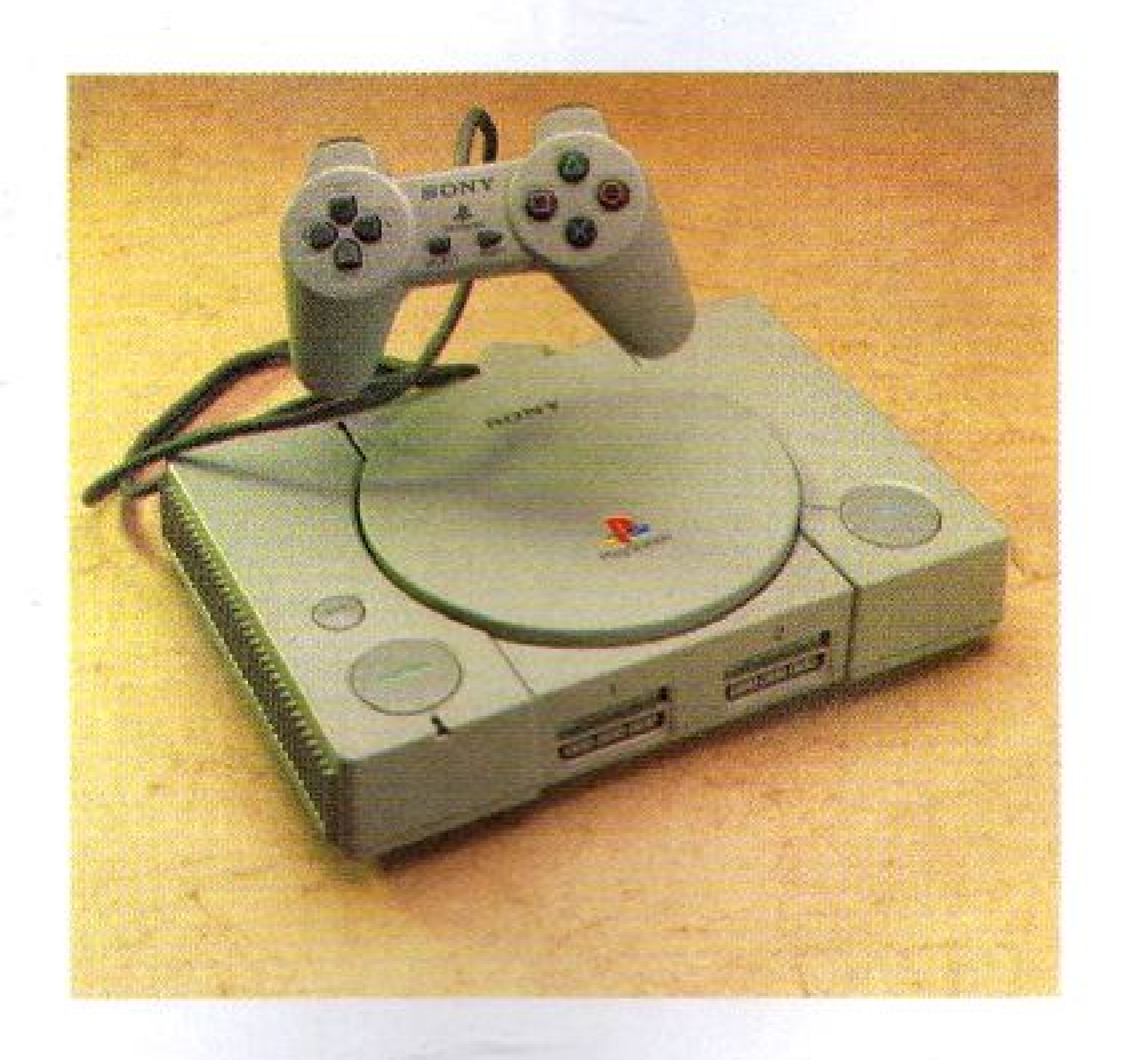
Motor

Motor

Tekken

Motor

Sony ha querido crear una consola de videojuegos en el sentido más estricto de la palabra.



Expresiones como "formato multimedia" o "sistema de entretenimiento interactivo" quizás sonaban demasiado rimbombantes en los oídos de la compañía nipona.
El aspecto de su PlayStation así lo demuestra.



Software para una eternidad

Si hay algo de lo que se ha preocupado Sony en el lanzamiento de su PlayStation es de la concesión de licencias a decenas de compañías, con el fin de mantener una media alta de lanzamientos por mes.

Ya antes de que saliera la máquina en Japón, Sony había firmado acuerdos con 164 grupos, con nombres tan destacados como **Namco, Konami o Capcom.** Una estrategia muy distinta, sin embargo, a la llevada a cabo por Nintendo para Ultra 64, en la que se han realizado acuerdos en exclusiva con no más de diez compañías hasta el momento.

Aunque desde el principio el juego insignia de este sistema ha sido el sensacional **Ridge Racer** de Namco, Sony tiene preparado para las próximas fechas un extenso repertorio de títulos de gran éxito en otros formatos, provenientes de las compañías con mayor renombre en el sector.

La propia Namco prepara ya para el 95 títulos tan atractivos como **Tekken** y **Ace Driver**, dos de las recreativas de más exito en Japón, y otros juegos más conocidos como **Cyber Sled** y **Starblade**, de los cuales se espera mucho.

Por otro lado, los japoneses de Takara están a punto de lanzar un espectacular juego de lucha llamado **Toshinden**, muy en la línea de Virtua Fighter.

Uno de los juegos que ha salido a la venta casi al mismo tiempo que la máquina ha sido **Motor Toon**, de la desconocida compañía Poly Poly/Bandit (que ha participado en el desarrollo de la propia PlayStation), una mezcla de Stunt Race y Micromachines pero con las posibilidades y la calidad que ofrece la máquina de Sony.

Otros juegos en cartera son **Boxer's Road** de New y **Ultimate Parodius** de Konami, aunque tampoco habrá que perder de vista las creaciones de compañías como **Capcom** (¿habrá otro Street Fighter?), **Virgin, Taito, Tengen, Human** y el largo etcétera que compone la lista de desarroladores de juegos para este sistema.

Sin duda, el inusitado interés de todas estas compañías en realizar juegos para PlayStation es uno de los motivos que más intimida a las todopoderosas Sega y Nintendo.

Como véis, Sony tiene muy claro que no va a dejar sin novedades constantes a sus futuros usuarios.

Algún día, todos los juegos de coches se fabricarán así

❑ **Sistema:** Sony PlayStation

❑ **Soporte:** CD-Rom

❑ **Publicado por:** Namco

❑ **Desarrollado por:** Namco

❑ **Lanzamiento:** Ya disponible

por Juan Carlos García

Han bastado tan sólo seis meses para hacer de **PlayStation** una máquina arrasadora.

En ese tiempo los técnicos de **Namco** han recibido de **Sony** el primer testigo que guiará los pasos de una consola que hasta hace unas semanas era todo un enigma. Huelga decir que la sorpresa ha sido mayúscula y texturas a una velocidad endiablada.

A primera vista seguro que denota pecados de juventud, de infancia para ser más exactos. A la segunda partida la cosa cambia: la conversión de la recreativa se torna en magnífica y los pequeños defectos son atropellados por las ruedas de uno de estos monstruos.



Con Ridge Racer Sony ha encontrado una inmejorable tarjeta de presentación para su PlayStation. Sin duda, este título va a convertirse en un auténtico estandarte.

Ridge **Racer**

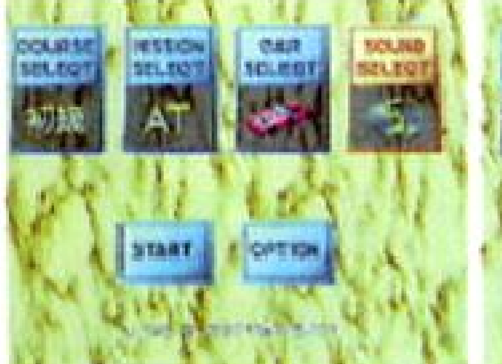
huelga mucho más aún subrayar que al inicial proyecto **PSX** se le conocerá durante mucho tiempo como el que premió con **Ridge Racer** a los usuarios más "arriesgados".

Olvidad **Virtua Racing**, borrad de vuestras mentes todo lo visto hasta ahora en cuestión de coches en una consola doméstica y quedaos con la imagen de un CD con una de las caras en negro y la otra musitando polígonos y

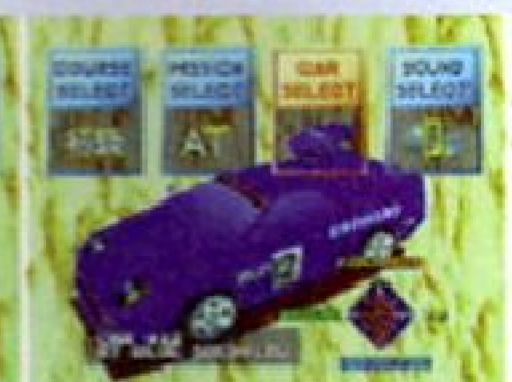
Ridge Racer es un escandaloso simulador de velocidad punta en circuitos urbanos que permite disfrutar del acelerador en cuatro circuitos muy similares y con cuatro coches en grupos de dos. Similares porque casi no se diferencian en nada, excepto en el número de vueltas o en los coches participantes.

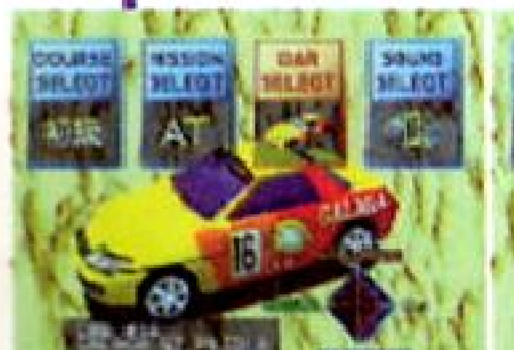
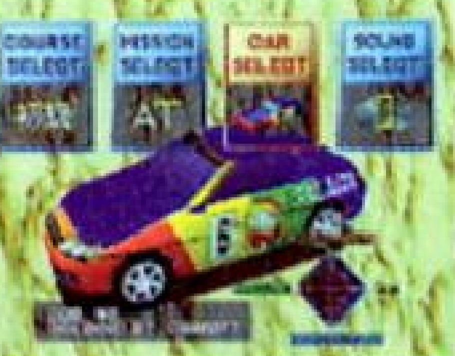
En cuanto al tipo de vehículos se nos ofrecen dos tirando a

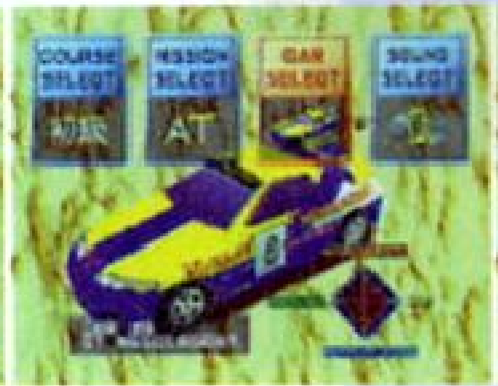
El toque "doméstico" se hace notar en las opciones. *Ridge Racer para* ***PlayStation*** *ofrece más posibilidades que la recreativa, pero aún así pueden parecer algo escasas al más exigente consumidor de plataformas domésticas. Cuatro circuitos no resultan, sin duda, excesivos. Y más cuando sólo las vueltas, un pequeño trozo de pista añadido y la velocidad máxima diferencian las trazadas. Por fortuna, además de los circuitos, se nos permite elegir los coches. Cuatro, eso sí, pero menos da una piedra. Bueno, y también están los trucos: los hay que ofrecen hasta 12 coches y otras 4 pistas. La transmisión, las melodías y el intercambio de funciones en el mando completan el único apartado "pobre" de este, por otra parte, impresionante CD.*





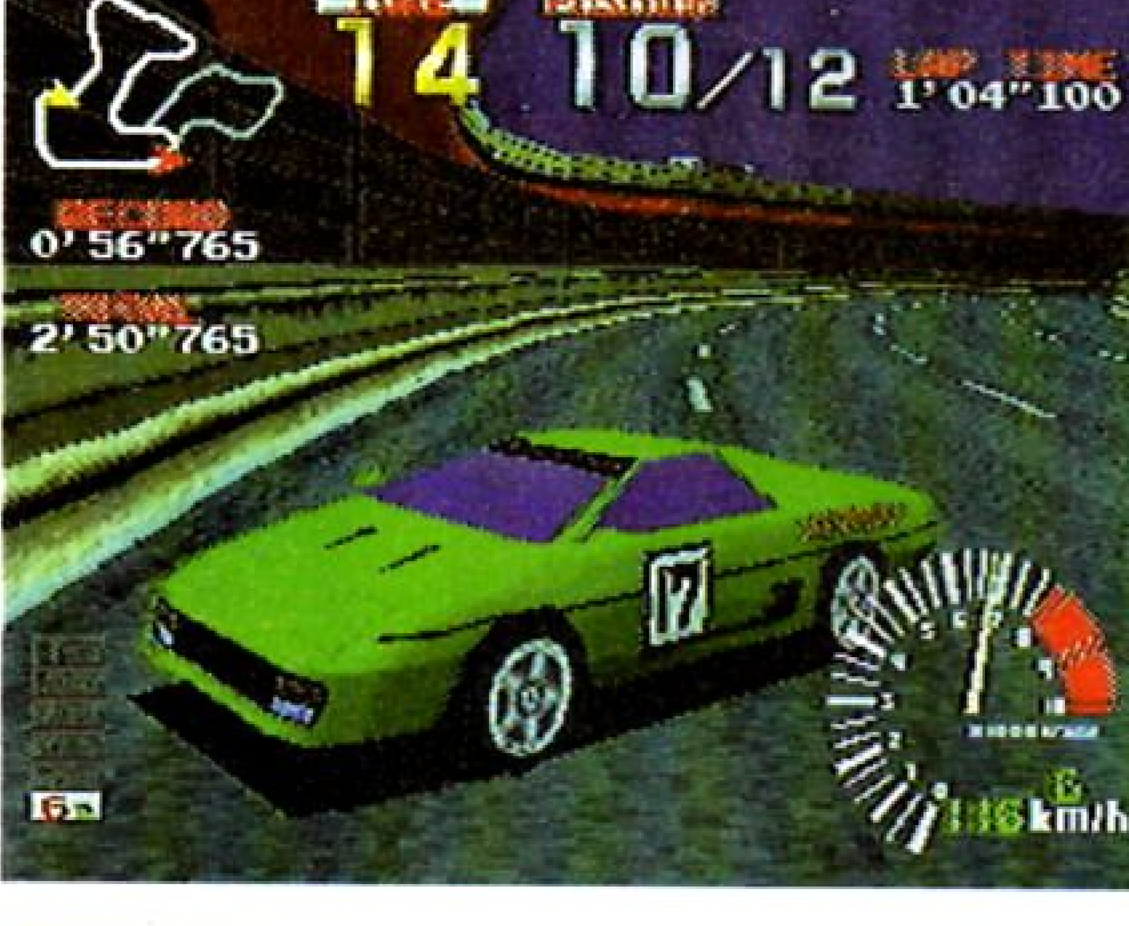









Arcade Show a tope.

*La compañía **Namco** descubría su **"System 22"** sobre la placa CoinOp de **Ridge Racer** hace más o menos un año. El nuevo concepto en máquinas de coches estrenaba así una técnica de la que todo el mundo todavía habla maravillas y hay hasta quien se atreve a colocar por encima del propio **Model 2** de **Sega.** El "System 22" es una técnica de "render" visual en tiempo real capaz de realizar todo tipo de efectos gráficos (texture-mapping, manipulación de polígonos...). Está basado en una **CPU Motorola de 32 bits** que funciona a 25 MHz y trabaja en un modo gráfico "interlaced" 640 x 480 con 30.000 colores en pantalla. El secreto mejor guardado de este programa es un chip de nombre **TR 3** que permite mover 240.000 polígonos "texture-mapping" por segundo y realizar 400 millones de operaciones en el mismo tiempo. No hace falta cansaros con más números: los resultados son espectaculares. Por cierto, la imagen del "cacharro" de arriba pertenece a la versión **Full de-luxe** de **Ridge Racer.** Toda una pasada con un **Mazda MX-5** incluido.*

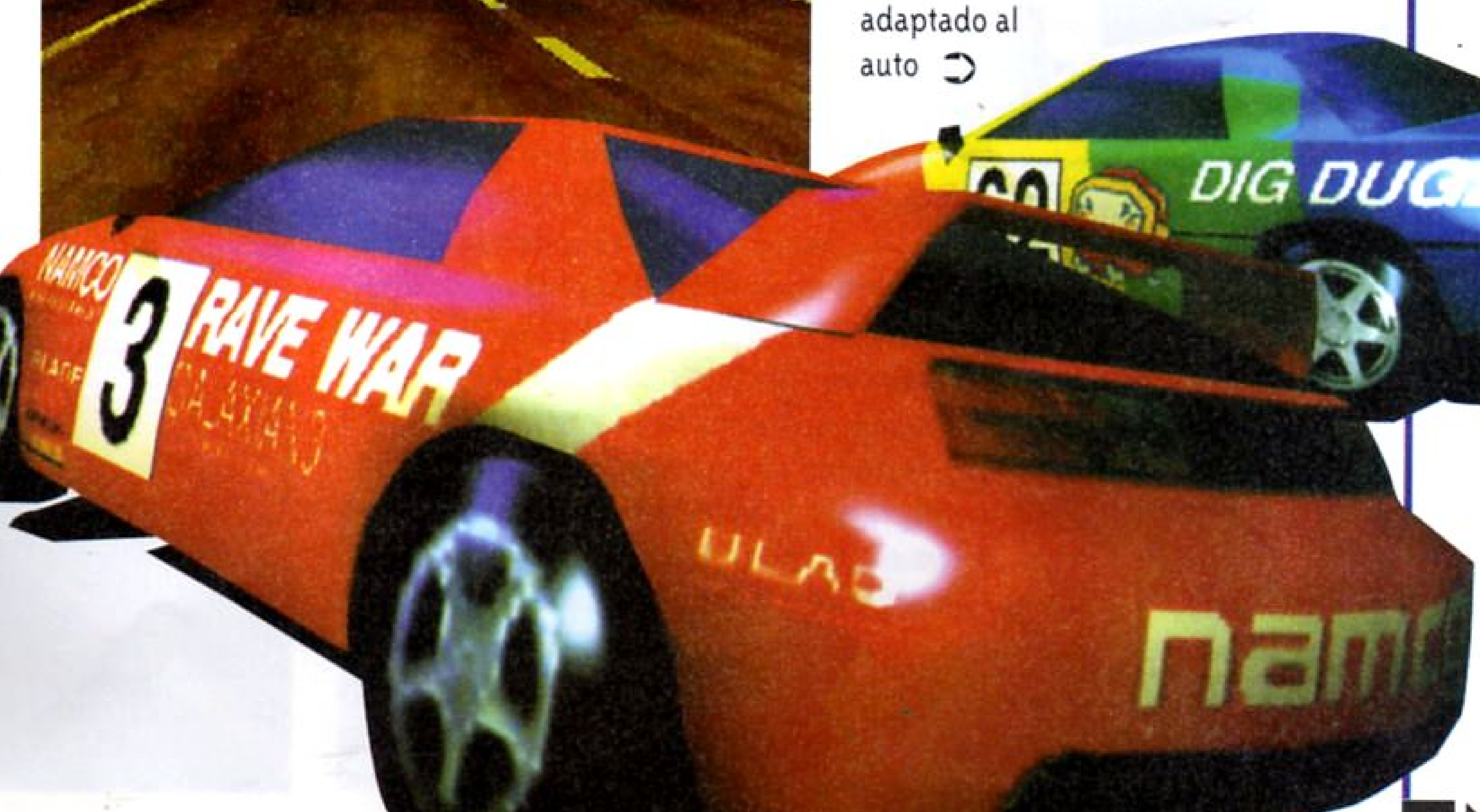




Sobran los comentarios. Estas imágenes hablan por sí solas acerca de la calidad gráfica de Ridge Racer. Pero por si aún tenéis dudas, os las aclararemos: es increíble.



A pesar del elevado nivel gráfico -aunque, por supuesto, no se llega al de la recreativa-, la sensación de velocidad que se ha conseguido es impresionante.





Mazda y otros tantos a **Lamborghini**. ¿Pecado de infancia? Presionad Start y saldremos de dudas.

Si la chica del bikini no os ha quitado el sentido, asistiréis a una salida en plan bala y perspectiva frontal. A diferencia de la recreativa, -que sólo permitía esa vista-, la versión doméstica ofrece además una perspectiva aérea no demasiado lejana, que incluye un control muy acertado del auto. Vale pulsar un botón para acceder en cualquier momento a uno u otro modo: el frontal, para expertos y gozadores; el aéreo, para amantes del espectáculo.

El resto de la carrera se desarrolla con una limpieza absoluta. La sensación de velocidad es perfecta, los giros sorprenden por la suavidad, el sonido de los motores es increíble y una melodía en plan cañero acompaña te perfectamente. ¿El objetivo? Fácil, llegar primero y en el menor tiempo posible.

Si corréis en los tres primeros circuitos, la competencia se establecerá contra otros once coches. Si lo hacéis en el último, tan sólo mediréis vuestras fuerzas contra un bólido amarillo que, más que de competidor, hará de liebre... por aquello de que afinéis el segundero con tal de cogerlo.

Una vez que os hayáis adaptado al auto ⊃



Que no, que no nos hemos equivocado, que dejéis de alucinar. Que resulta que el brevísimo tiempo que tarda en cargar Ridge Racer se ve amenizado por la presencia del clásico matamarcianos de Namco. La jugada esconde 12 coches del ala siempre que acabéis con las naves enemigas en un tiempo récord. Un detalle genial.



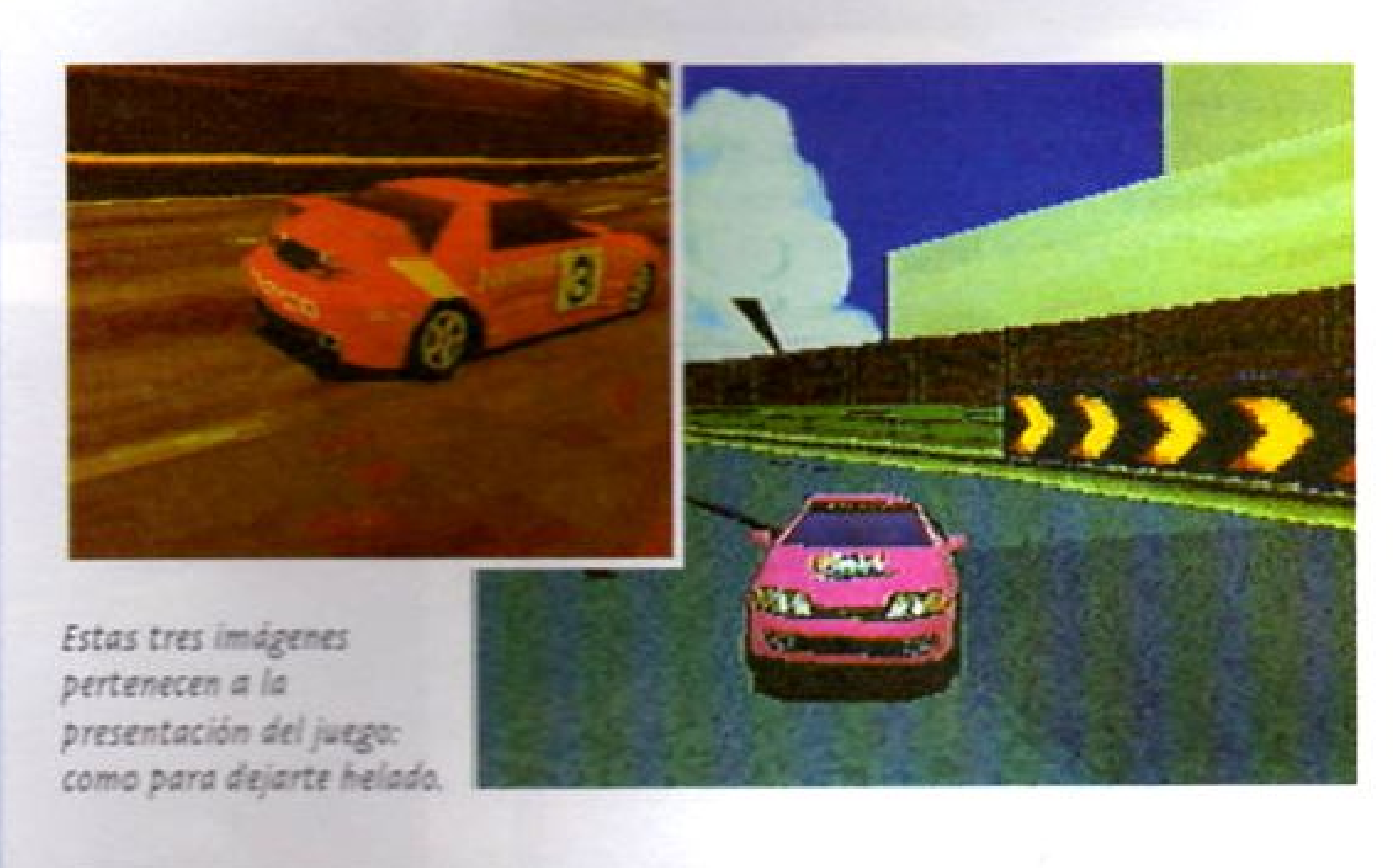


Super Mario revolucionó los juegos de plataformas. Street Fighter II sentó las bases de los juegos de lucha tal y como los saboreamos hoy. Ahora Ridge Racer está a punto de imponer un nuevo código en arcades/simuladores de coches. Ya no vale nada de lo visto: acaba de abrirse una nueva dimensión en el género.

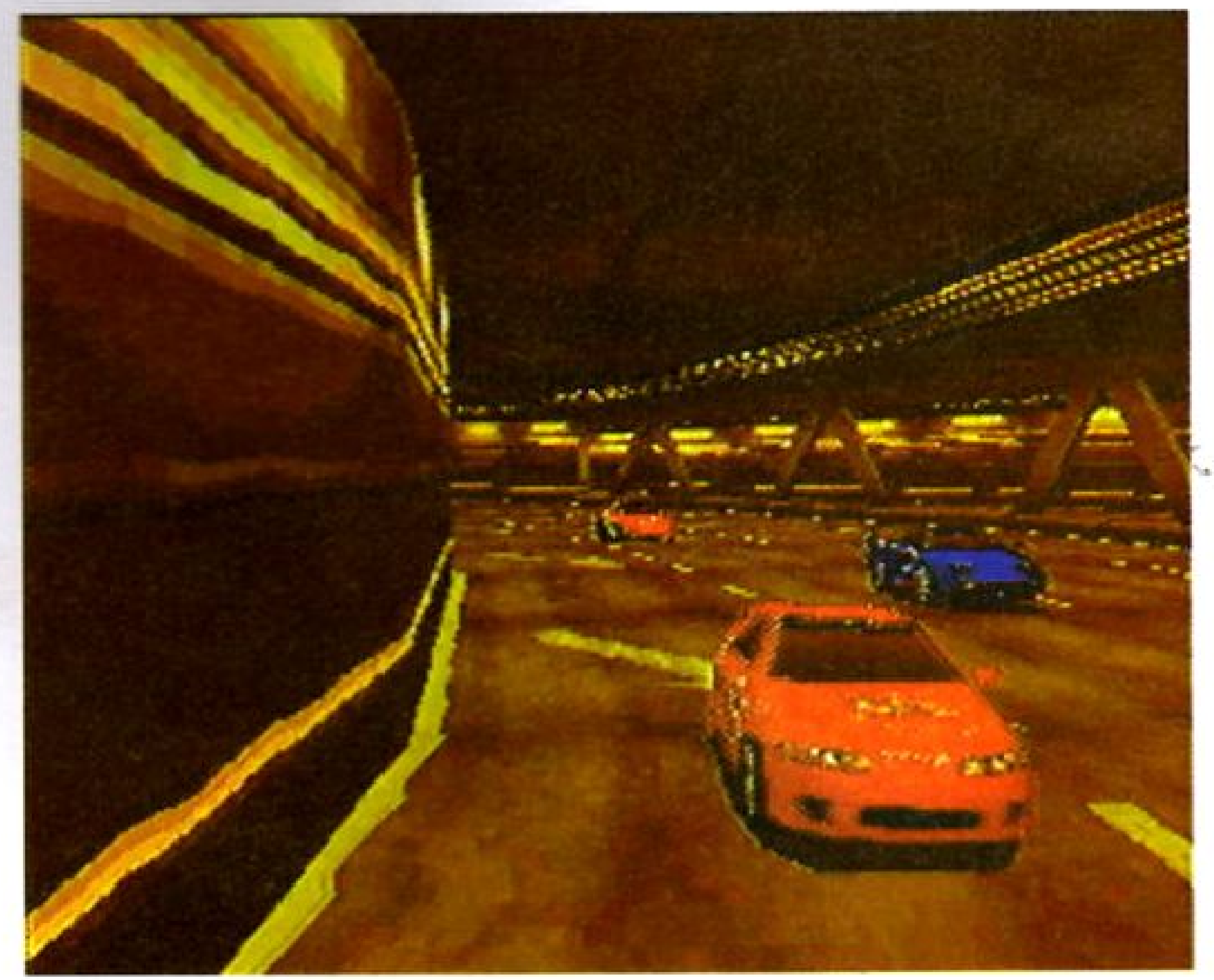
Juegos de coches: Aquí es donde hay que librar la verdadera batalla.



*Parece que una máquina no es nada hasta que no tiene un gran simulador de coches que echarse a la espalda. Y a las pruebas nos remitimos. El FX segunda generación de **SNES** tuvo a **Stunt Race** como banco de pruebas. A **Mega Drive** no se le concedió el honor del chip SVP hasta que llegó **Virtua Racing**. El mismo cartucho, pero "de luxe" está siendo la piedra de toque para la **32X**. El primer juego presentado para **Ultra 64** fue **Cruis´n USA.** Y en el sistema **Saturn** se espera como agua de mayo la llegada de un **Daytona USA,** dicen que explosivo... Evidente. Esto de los coches es posiblemente el mejor reclamo para que una máquina se venda. Y ahí es donde van a competir las grandes, ahí es donde **Saturn, Playstation** y **ULTRA 64** se van a dar de bofetadas. ¿Cuál será mejor: **Daytona, Ridge Racer** o **Cruis´n USA**? Las características técnicas de la máquina son sólo una excusa: lo que realmente importa es el juego. Eso lo sabemos todos. **Daytona** promete sorprendernos incluso más que **Virtua Fighter**. Y por un vídeo que hemos podido ver, estamos por confirmarlo. **Ridge Racer** es la bestia que PlayStation necesitaba para convertirse en el crack que se esperaba. Y aunque **Cruis´n USA** no ha sorprendido demasiado en recreativa, tiene la ventaja de que Nintendo ha prometido una versión doméstica espasmódica. Aún es pronto para pronunciarse. Pero el éxito de una máquina sobre otra estará a los mandos de un coche. Seguro.*



Estas tres imágenes pertenecen a la presentación del juego: como para dejarte helado.













Trucos: Abrimos la caja de las sorpresas.

Uno de los "dejes" de consola doméstica, sin duda. Esto de los trucos, circuitos secretos y otros misterios por descubrir en ***Ridge Racer*** *pertenecen más a la esfera del mercado casero que al mundo recreativo. Será por eso que en este* ***RR*** *vamos a deleitarnos con dos trucazos (quién sabe si alguno más) de órdago, de esos que alargan la vida del juego.*

Y Hi-Tech ya está en disposición de adelantarlos. Por si acaso. Uno pasa por ***participar con todos los coches del circuito****. Sí, ya sabemos que al principio sólo hay 4 coches, pero disparando con tino a los marcianitos que aparecen en la pantalla de carga, la lista se alargará. Fácil, ¿verdad? Acabad con todos y el juego será otra cosa.*

El segundo truco va de ***conseguir más circuitos.*** *Basta con finalizar los 4 recorridos iniciales en primer lugar para acceder a otras 4 pistas por todo el morro. Eso sí, las pistas no serán nuevas, sino las anteriores pero al revés. Bueno, es otra forma de ver las cosas...*

Ridge Racer 2: El futuro está a la vuelta de la esquina.

Golpea las calles tan sólo unos meses después de que lo hiciera su progenitor y ofrece novedades tan necesarias como interesantes. Veréis, ***RR segunda parte*** *permite que 8 jugadores enfrenten su estilo de conducción en la misma carrera, también incluye un espejo retrovisor a lo grande, hasta seis nuevas melodías y un concepto nuevo que recibe el nombre de* ***"Draft Effect"****. Pero tranquilos, este efecto no es más que eso que los técnicos han dado en llamar "el rebufo": colócate pegado al trasero de uno de estos autos y ya verás lo que ocurre cuando quieras pasarle... ¡Correrás como un loco! Además de estas, digamos, rectificaciones, el desafío no cambia en extremo. Pero hay más curvas, montañas, túneles, autopistas de alta velocidad y el mismo sentido de la rapidez y el espectáculo que ahora impera en esta versión* ***Playstation****. Por cierto, sin noticias sobre una posible conversión. Pero nos estamos ocupando del tema...*







(cosa nada difícil), empezaréis a deleitaros con el panorama. Texturas increíbles, paisajes únicos, túneles casi reales y efectos de luz incomprensibles aparecerán ante vosotros. De la misma forma que en la recreativa, y encima sin tener que «insert coin».

Y hablando de la recreativa, es cierto que la versión doméstica pierde algo en la resolución en las texturas, o que en algún caso ciertos detalles "finos" han desaparecido. Problemas de la conversión, por supuesto. Pero nos tememos que estos detalles se han pasado por alto porque no compensa añadir texturas si el precio es la velocidad. En ese sentido no nos podemos quejar. **Ridge Racer** maneja 180.000 polígonos con texturas por segundo. La sensación es extraordinaria: invita al vértigo.

Pero hablábamos antes de pecados de juventud. Bien, además del apartado de las opciones (que es fácil de solucionar gracias a dos trucos), hemos notado que la acción se hace algo más pesada en el modo de perspectiva aérea y con varios coches en pantalla, y que el asunto del derrapaje tampoco está completamente depurado.

Y dejamos para el final la queja más "tonta". El juego es relativamente fácil. Por fortuna las opciones no se acaban tan rápido. Cuando se consigue ganar todo, se entra en el modo **Extra Game**. Ahí hemos visto a un coche negro que va que se las pela. ¿Habrá que ganarle? ¡Vaya, nos sacó de la pista!

Con todo, el ruego es que algún día todos los juegos de coches sean así. Rápidos, espectaculares, cañeros, que nos enseñen cosas nuevas, que nos dejen con la boca abierta.

Este simulador no te dará el carné de conducir B1, sino el de piloto profesional. Porque, suponemos, eso del cambio manual, el derrrape en curva y lo de esquivar a la peña lo tienes ya más que superado... ¿o no?





VALOR ACIÓN 9 — *El juego de coches del futuro. Una conversión fiel, exquisita, soberbia y digna de una consola con las mejores expectativas por delante.*

El mito de la lucha llega con toda su fuerza a 3DO

SSF II Turbo

- **Sistema:** 3DO
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Panasonic
- **Desarrolado por:** Capcom
- **Lanzamiento:** Ya disponible

por Manuel del Campo

Capcom hace su debut en este formato, y para tal evento ha decidido ofrecer su mejor juego: **Super Street Fighter 2 Turbo**, la conversión de la última recreativa de esta gran serie.

No hay duda de que **The 3DO Company** está apostando en estas últimas fechas por lanzar títulos de gran renombre y probado éxito en otros formatos, y la entrada en escena de firmas como **Capcom, Virgin** o **LucasArts** está trayendo consigo la llegada de clásicos como **Rebel Assault, Samurai Shodown** o este mismo **Super Street Fighter II Turbo.**

Ni que decir tiene que estamos ante el juego de lucha más carismático de la historia. **SSF II Turbo** fue lanzado en formato arcade hace unos pocos meses, convirtiéndose en la última secuela de una serie que comenzó hace ya varios años, y que ha pasado por multitud de formatos. **Capcom** traslada ahora este juego a un sistema doméstico -aún por explotar- como **3DO**, con resultados más que notables.

En primer lugar hay que confirmar que el juego contiene todas las novedades de la recreativa: tres niveles de velocidad, nuevos "combos", movimientos finales y la presentación del nuevo luchador **Akuma**.

Pero sin duda, lo más importante es que esta última versión, es, con diferencia, la de mayor calidad técnica de todas las que han aparecido hasta el momento para un sistema doméstico, tanto en el apartado gráfico, donde la excelente paleta de colores o las animaciones -idénticas a la recreativa- son impresionantes, como en el sonoro, con la utilización del sorprendente **Virtual Sound** que aprovecha las posibilidades del sonido digital.

Capcom, es evidente, ha realizado un excelente trabajo en la que se ha convertido su prueba de fuego en el asalto a los nuevos sistemas.

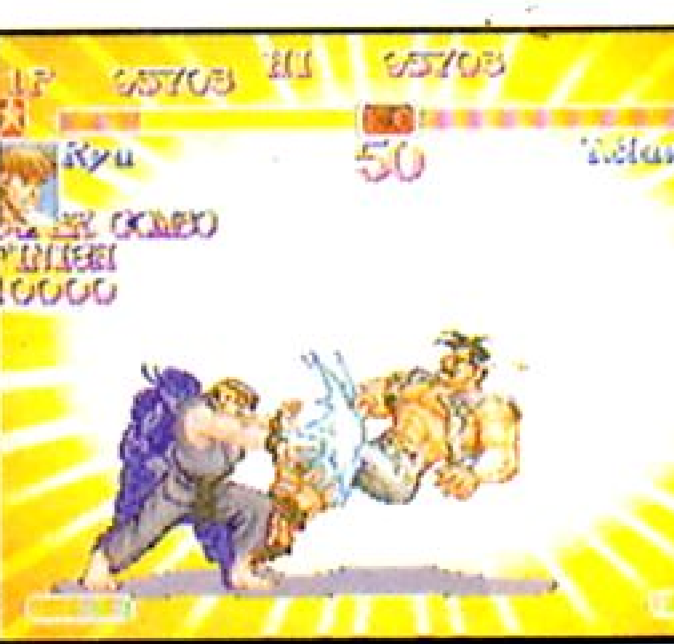
Tan sólo el "especial" diseño del pad de **3DO** impide explotar todas las cualidades del juego.



Akuma es el nuevo luchador que aparece en esta versión de Street Fighter II. En principio, su presencia en el juego se limita al papel de jefe final, pero se rumorea que es posible utilizarlo como un luchador más mediante un truco que, por el momento, no se ha hecho público.





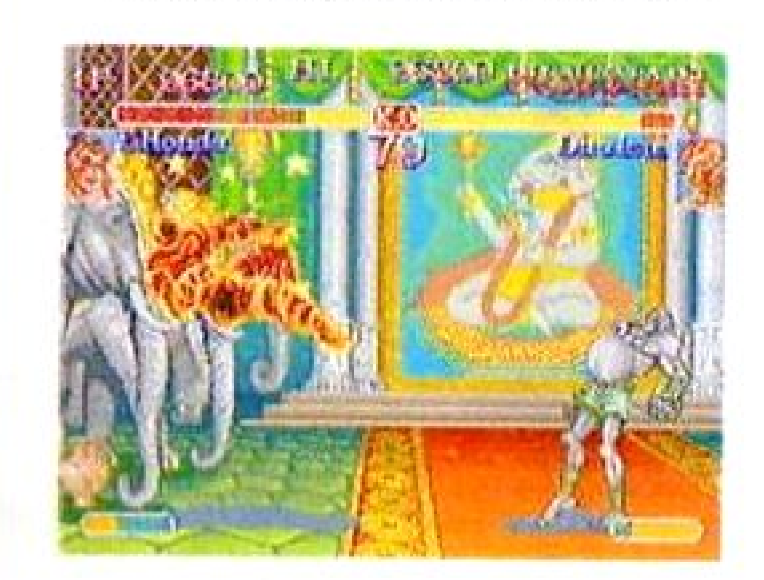




¿Estamos ante el ocaso de Street Fighter II?

Una vez más, nos encontramos con una nueva secuela de la saga de lucha más famosa de la historia. Como siempre, mejorada, actualizada e impecablemente realizada. Sin embargo, y tras varios años como buque insignia de este género, hay varios aspectos que comienzan a estar algo "gastados".
La gran fuerza de Street Fighter, además de sus virtudes técnicas y jugables, ha residido siempre en el carisma de sus personajes. Capcom consiguió crear unos individuos con personalidad propia: Ryu, Chun Li, Honda, etc... han sido una y otra vez imitados en el intento de conseguir el éxito sin precedentes del que ha sido considerado mucho más que un juego. Pero ahora, estos personajes empiezan a perder algo de su fuerza: el paso del tiempo se ha hecho notar.
Tal vez la solución pase por una renovación del plantel de luchadores, -en la que sólo permanezcan los imprescindibles- o en el aprovechamiento de las nuevas tecnologías para lanzar un Street Fighter 3 con los personajes digitalizados de la propia película (algo que comienza a ser más que un rumor).
El caso es que Capcom necesita volver a sorprendernos con algo revolucionario para lograr recuperar su trono perdido en el reino de los juegos de lucha.

La calidad gráfica que destila todo el juego queda reflejada sobre todo en las interesantes sombras que aparecen al realizar cualquiera de los super movimientos finales de los luchadores.

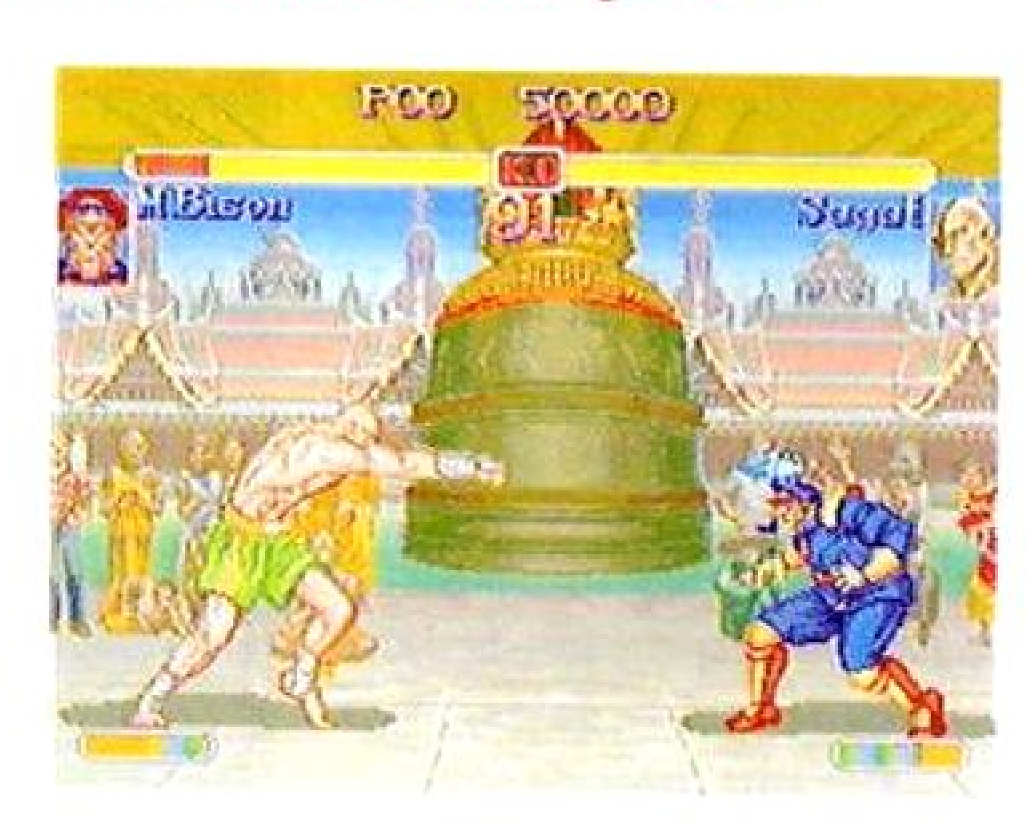




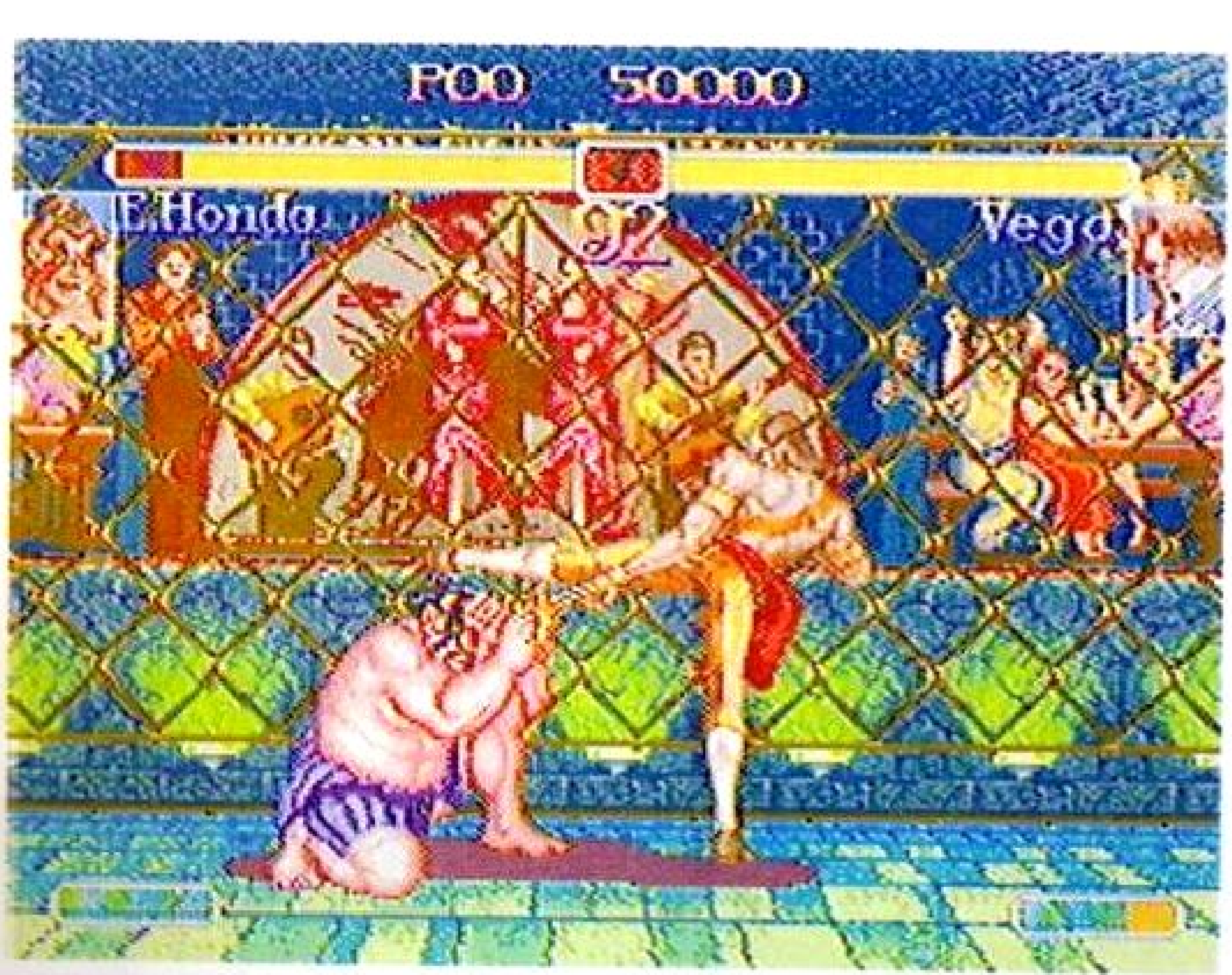
Capcom ha presentado en 3DO la que es, sin duda, la mejor versión para consola realizada hasta la fecha de su clásico de lucha. Las mayores posibilidades técnicas que esta máquina aporta con respecto a las 16 bits, han sido bien aprovechadas, pero... ¿sigue siendo SSF II el número uno en su género?



La jugabilidad de SSF II ha dado un giro con la inclusión de la nueva barra de energía que indica la potencia de los golpes de cada luchador. Ahora es imprescindible prestar atención a este nuevo icono, pues la utilización de toda la fuerza de un luchador será imprescindible para obtener la victoria.







Sin embargo, los nuevos joysticks de seis botones solventarán este problema.

Toda la jugabilidad

propia de la serie, que todavía no ha sido superada por ningún juego de lucha, sigue manteniéndose en esta versión, aumentada quizás por la inclusión de una nueva "barra de fuerza" y los correspondientes movimientos finales o "Shadow Moves" en los que además se aprecia el excelente acabado de todo el juego, gracias a la aparición de detalles como las sorprendentes sombras de los luchadores o el espectacular resplandor que se produce en el momento de la victoria.

En definitiva, una buena prueba de que **3DO** sigue pasando con nota la llegada de los grandes juegos, aportando además, toda la calidad de sus 32 bits.







VALORACIÓN 7

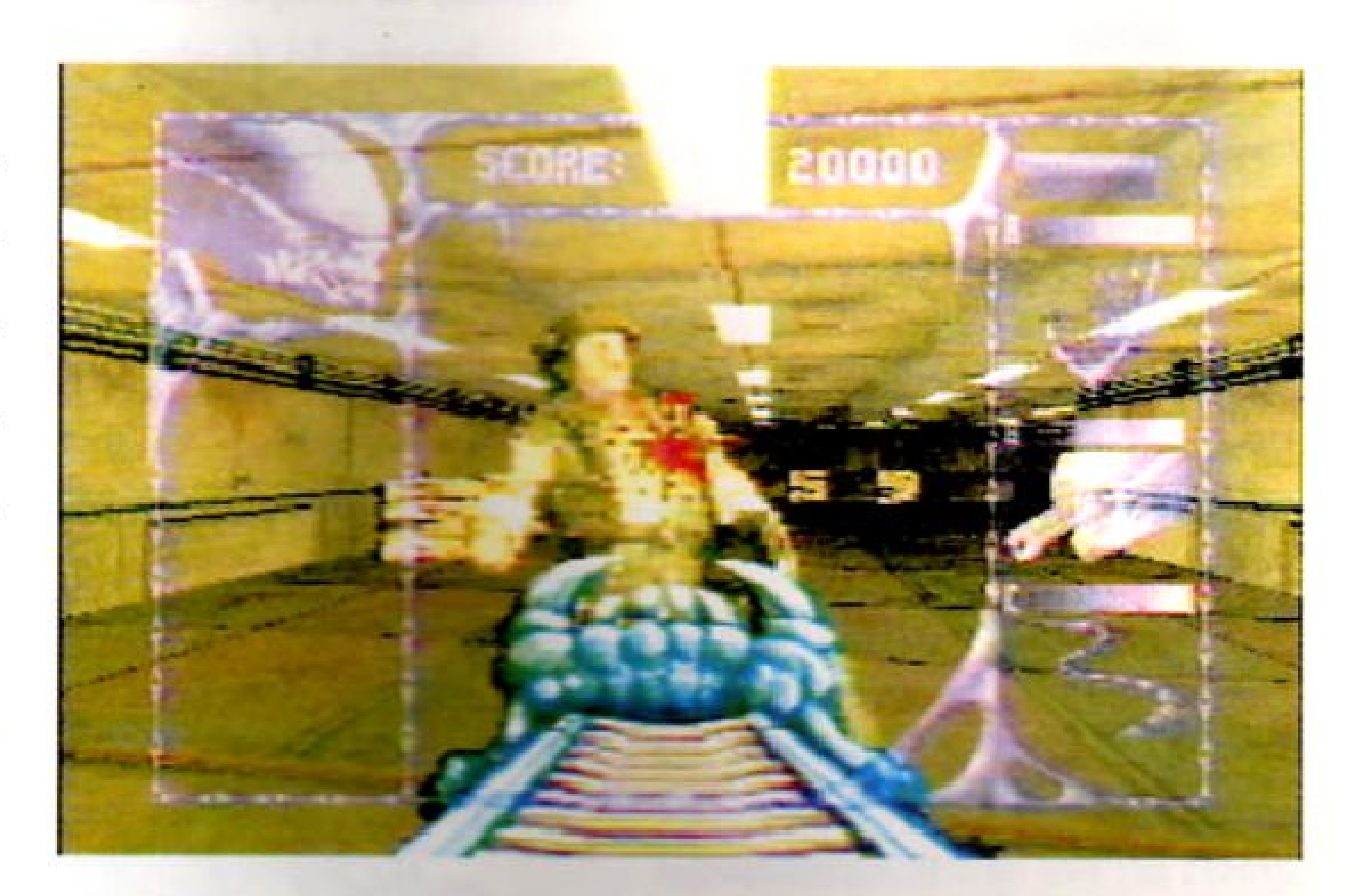
La mejor versión doméstica de este clásico, muy cercana a la recreativa. Su único defecto radica en que aporta muy poco a lo que se espera de las nuevas consolas. Demasiado visto.

La gran apuesta de Atari

Alien vs. Predator

❑ **Sistema:** Atari Jaguar
❑ **Soporte:** Cartucho - 32 megas
❑ **Publicado por:** Atari
❑ **Desarrollado por:** Atari / Rebellion Software
❑ **Lanzamiento:** Ya disponible

por Manuel del Campo



Time Warner Interactive se ha encargado de realizar una fastuosa campaña de promoción, convencida de que este juego puede significar el afianzamiento definitivo de una consola que hasta ahora no las tenía todas consigo. Por decirlo de otro modo, **Alien vs Predator** es la demostración palpable de las posibilidades reales de **Atari Jaguar.**

La apuesta de Time Warner con este producto

parece haber sido estudiada cuidadosamente: un juego enmarcado en el género del shoot'em up con perspectiva subjetiva al estilo **Doom**, que tantos éxitos ha cosechado en **PC** y ahora en otros formatos como **MD 32X**, y un título con gran atractivo (que, por cierto, ya ha sido utilizado por otras dos compañías como **Capcom** y **Activision** para otros juegos que nada tienen que ver con éste).

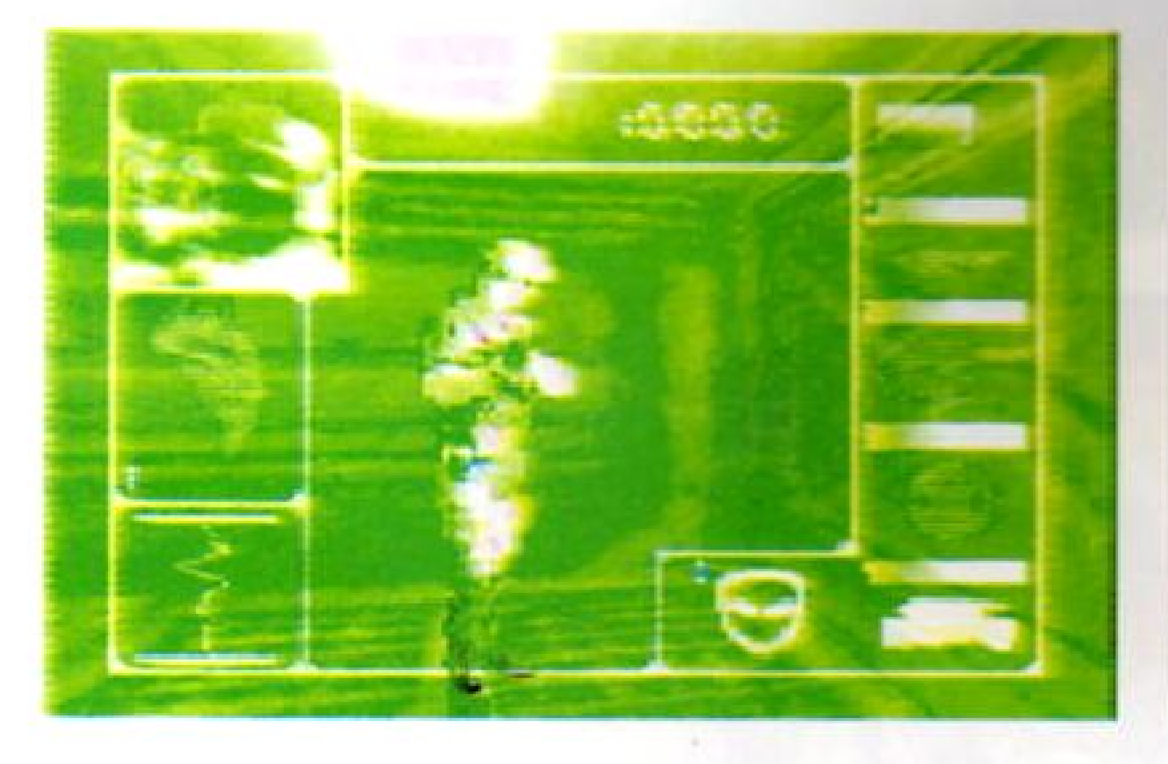
Sin embargo, **Alien vs Predator** contiene los suficientes elementos como para diferenciarse claramente del siempre mencionado **Doom**, pese a pertenecer al mismo género.

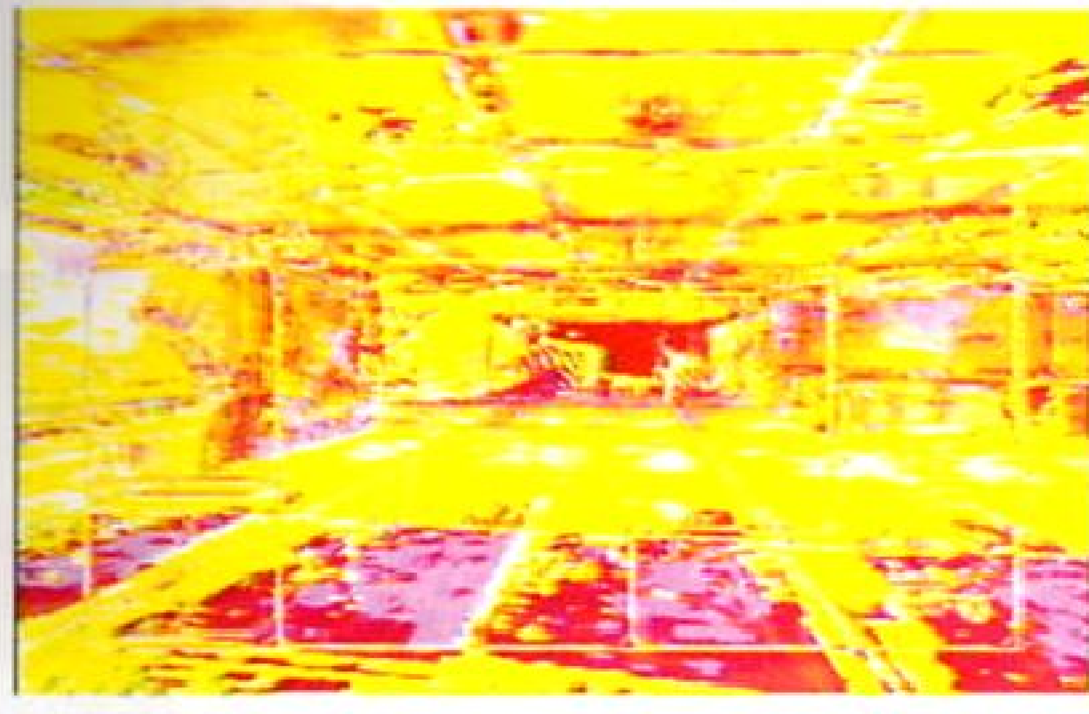
Atari, con la inestimable colaboración de varios miembros de **Rebellion Software**, ha tenido la sabia idea de ofrecer al usuario tres juegos en uno: el jugador puede adoptar el papel de marine americano, de la criatura extraterrestre conocida como Alien o del misterioso Depredador. Esto confiere al juego un gran interés, pues cada personaje contiene sus propias armas, habilidades, defectos y, lo más importante, sus particulares objetivos.

Además, y sobre todo en el papel de marine, se ha introducido un atractivo componente de estrategia, que obliga a consultar computadoras y establecer prioridades, y que se

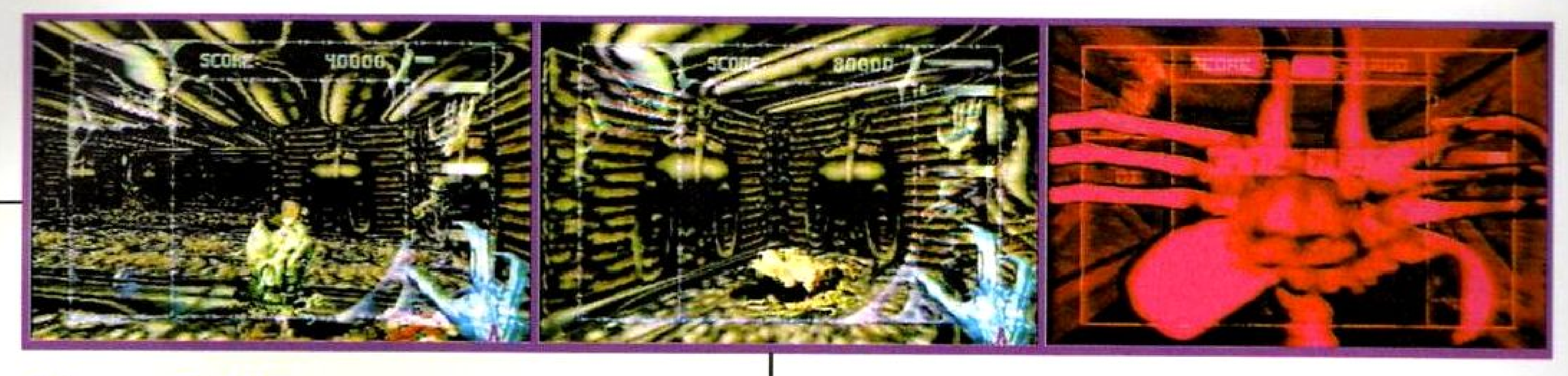


La utilización de Alien como protagonista nos demuestra la agresividad de la que este extraterrestre hacía gala en las películas. Una auténtica máquina de matar.

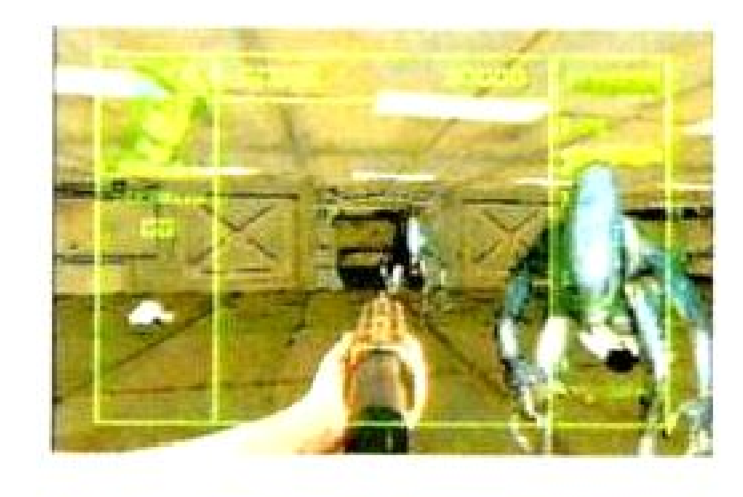




Uno de los efectos más sorprendentes se produce tomando al Depredador como protagonista. Éste, al igual que en los films, tiene la posibilidad de hacerse invisible, tras los cual se pasa directamente a una visión con infrarrojos que tiene el aspecto que veis en estas pantallas. Los efectos de sonido utilizados en esta opción son exactamente los mismos que en el film.



Aliens y más Aliens. *Dentro de un juego que basa gran parte de su calidad en el realismo casi total, no podía faltar uno de los aspectos más curiosos del extraterrestre Alien. Tomándole a él como protagonista se pueden crear otros Aliens, al usar los cuerpos de los marines como embriones de nuevas criaturas. Esto se consigue al eliminar a un marine de un modo determinado, de tal manera que se producirá una especie de huevo del que pronto aparecerá un nuevo monstruo. Es el mecanismo de defensa de Alien, que al mismo tiempo le sirve de "continues" al juego.*







El marine dispone de un armamento sofisticado, aunque tanto el Depredador como los Aliens son enemigos difíciles de eliminar.



La fantástica atmósfera de terror creada en este juego se pone de manifiesto tomando al marine como protagonista. Hay momentos en que se producen verdaderos "sustos".

Tras casi un año desde el lanzamiento de la Jaguar, -en el que los juegos aparecidos han sido, cuando menos, irregulares-, llega por fin un cartucho con la garantía suficiente como para propulsar por sí solo las ventas de la propia consola. La espera ha valido la pena.

suma al ya complicado problema laberíntico.

Lo más llamativo e impresionante a primera vista es el sensacional trabajo técnico llevado a cabo por los programadores. Las texturas y el diseño de todos los decorados, junto a las hiper realistas formas de los personajes (con especial mención para las animaciones de los marines y los aliens) confirman por fin que estamos ante una poderosa máquina de 64 bits. Por otro lado, todos los sonidos han sido sampleados directamente de los films a los que pertenecen los personajes y están fielmente reflejados por el circuito de sonido de la **Jaguar**.

Con todo, el gran mérito de **AvsP** consiste en la habilidad de **Atari** para crear una atmósfera inquietante, casi terrorífica. Y podemos decir que pocas veces un juego se ha acercado tanto a las sensaciones producidas por una película. La unión de todos los elementos introduce de lleno al jugador en la dinámica de la aventura, de tal modo que más de uno puede llevarse algún que otro susto.

En fin, no hay duda de que estamos, con diferencia, ante el mejor juego creado para **Jaguar** hasta el momento.

Esperemos que la llegada de otros nuevos títulos como **Iron Soldier** o el propio **Doom** consigan elevar a esta consola a la categoría que realmente se merece.

VALOR ACIÓN 8

Un gran juego con todas las garantías para convertirse en un revulsivo . Ha llegado tarde, pero aún a tiempo de demostrar la capacidad de la Jaguar.



Aunque el papel de Depredador tiene el aliciente de la invisibilidad, jugar con este personaje es todo un reto al principio. Su escasa capacidad defensiva y su debilidad sin armas le convierten en un blanco fácil. Algo que no sucedía en la película.

Tras las huellas de Primal Rage

La idea es vieja: tiene ya dos años, pero su puesta en escena sigue siendo tremendamente actual. Dennis Harper y Jason Leong han sido los encargados de dar vida a estas siete criaturas prehistóricas absolutamente fantásticas que nos invitan a vivir apasionantes combates apoyados en un concepto sorprendente de la animación. Muchos conoceréis ya este título por la recreativa, pero muy pronto podréis disfrutarlo a tope en los principales formatos de consola. Hasta entonces, veamos cómo se hizo este juego tan increiblemente espectacular.

La técnica que ha dado vida a **Primal Rage** se denomina **Stop-Motion.** A grandes rasgos es algo así como el **Claymation** utilizado por **Interplay**, es decir, cada movimiento se ha diseñado *frame a frame*, sólo que con la diferencia de que estos dinosaurios no son de arcilla, sino ¡reales!, Bueno, no, esto es broma.

Esta técnica no es precisamente nueva, pero sí que es la primera vez que se utiliza con resultados tan espectaculares.

El **Stop-Motion** implica mucha precisión. Este sistema se realiza a base de pequeños movimientos y filmaciones largas y complejas que, a la postre, culminan en un efecto 3D excepcional y en una cantidad enorme de movimientos diferentes.

Si os fijáis con detalle en cada personaje, advertiréis que todas las partes de su cuerpo se mueven por separado, como si tuvieran vida.

La explicación es sencilla: los monstruos se han filmado en innumerables posturas a partir de modelos creados a tal efecto. Los resultados son asombrosos.

Estos son algunos de los protagonistas de Primal Rage. Como véis, tienen todos pinta de cachondos mentales, pero no fiéis de ellos porque en realidad son bastante agresivos.

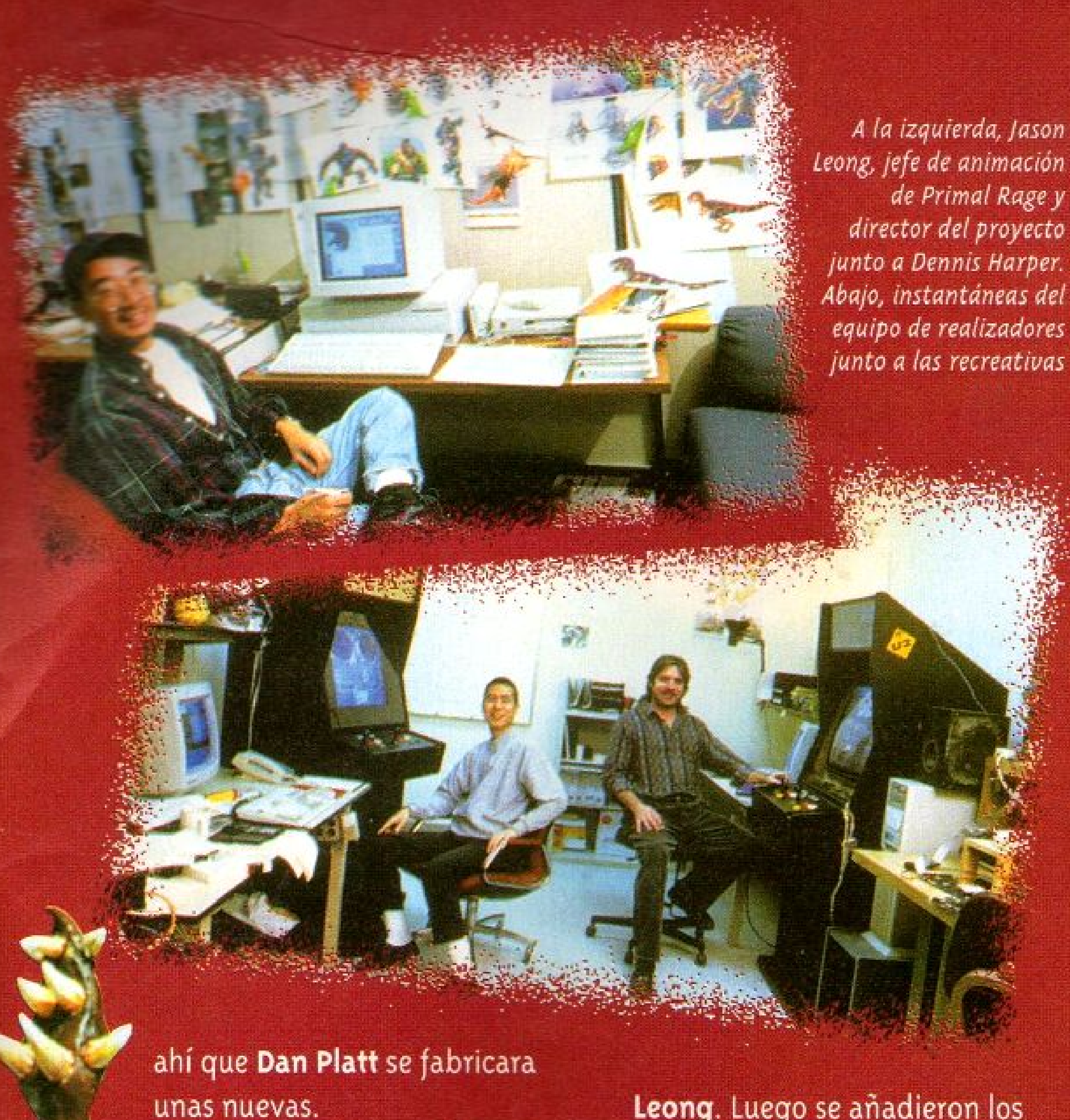
El equipo de producción de **Primal Rage** contó con 30 personas y una organización hollywoodiense, tipo "peli" de terror. Algunos nombres propios que participaron en el proyecto son: **Peter Kleinow**, autor de Gamby y Army of Darkness; **Dan Platt**, experto animador y constructor de modelos en películas de monstruos; y **Cameron Petty**. Los dos primeros se encargaron de diseñar las esculturas y poses de cada muñeco. El tercero se hizo cargo de la matriz generadora de movimientos, del argumento y de todos esos "truquillos", que tanta vida dan a los arcades.

El proceso comenzó con un diseño y rediseño de personajes en papel. En esta parte hubo libertad absoluta. No hay más que echar un ojo a cada monstruo para adivinar que ninguno es un dinosaurio "como manda la geología", sino una mezcla de caracteres extraordinarios ideada por el equipo.

El siguiente paso consistió en trasladar los trazos iniciales a muñecos de arcilla. Cada monstruo contó con una armadura individual muy flexible. Tan flexible que las tradicionales molduras de unión tipo Madelman no sirvieron. De



Para trasladar los modelos de los dinosaurios a la pantalla de la recreativa fueron necesarios potentes ordenadores. Ahora el trabajo continúa de cara a las consolas.



A la izquierda, Jason Leong, jefe de animación de Primal Rage y director del proyecto junto a Dennis Harper. Abajo, instantáneas del equipo de realizadores junto a las recreativas

ahí que **Dan Platt** se fabricara unas nuevas.

Cuando finalizó el trabajo con plastilina, se creó un molde de escayola en el que se precipitó cada modelado. Entonces se inyectó látex en el interior y se procedió a la fase de cocción.

Los modelos fueron después pintados para que cogieran el "look" vivo en el que todos estaban empeñados. Detalles casi imperceptibles fueron cuidadosamente coloreados con un pistola pulverizadora siguiendo los esquemas de **Leong**. Luego se añadieron los toques finales.

Listo para jugar. La parte animación **Stop-motion** comenzaba en ese momento. **Kleinow** y su equipo colocaron a los muñecos en tarimas dispuestos para la filmación. Querían fluidez en las acciones, pero para eso necesitaban generar cerca de 100 cuadros de animación diferentes, y siguiendo una línea progresiva en brazos, piernas, colas... El proceso finalmente se completó con 70 secuencias para cada muñeco, lo que hacía un total de unos 400 movimientos.



Paralelamente se construían argumento, decorados, escenarios y el resto de apartados que conforman un juego. Se hacían también las modificaciones pertinentes para que **Primal Rage** se desmarcara del resto de juegos de lucha. O sea, lo del control con 4 botones, lo de los movimientos finales y aquello del rediseño del juego en los modos 1 ó 2 players.

Puesto ya en pantalla, **Primal Rage** está conquistando a todos los jugones del planeta. Las reacciones son apabullantes. El tratamiento gráfico inusitado, la sensación de profundidad y el sonido **Total Audio Inmersion** estrenado para la ocasión atraen al público más exigente.

Allá por el otoño podremos dar caña a estos dinosaurios en casi todas las plataformas: desde la **Mega Drive** al **PC**, pasando por la **Super** o los **sistemas de nueva generación.** Eso será en septiembre. Hasta entonces... ¡¡a disfrutar de la recreativa!!







Llegaron los nuevos dinosaurios. *Eran y son siete monstruos salvajes que quedarían muy bien en la nueva campaña publicitaria de Taurus. Sus nombres:* ***Sauron*** *(un T-Rex amarillista),* ***Chaos*** *(un gorila de formas humamas),* ***Blizzard*** *(el "Ryu" de los gorilas),* ***Talon*** *(un velocirraptor súperinteligente),* ***Diablo*** *(el T-Rex más pequeño),* ***Vértigo*** *(parte cobra y parte Effraasia) y* ***Armadon*** *(una mezcla de Triceratops, anklyosaurius y stegosaurius).*

Este plantel protagoniza Primal Rage, una recreativa de ***Atari Games*** *(Time Warner Interactive) que lleva pululando por las salas arcade del planeta desde septiembre del 94.*

¿Que si es otro juego más de lucha? Podría ser si lo miramos desde el punto de vista de que enfrenta a los 7 diabólicos por el dominio del Urth. Pero sus renovadas técnicas de juego y su salvajismo (iabstenerse mentes obtusas!) parecen emparentarlo más con los ***Killer Instinct*** *que con los* ***Street Fighter*** *y demás sucedáneos del género.*

¿Un juego de lucha más? *Primal Rage revisa el concepto jugabilidad en arcades de lucha a partir de tres modificaciones.* ***Primera: el tipo de control.*** *La máquina de Atari plantea cuatro botones a diferencia de los modelos 5 ó 6 que son los más extendidos en el mercado. Esta técnica permite ejecutar más movimientos en un tiempo récord facilitando todo tipo de combinaciones al jugador.* ***Segunda: movimientos especiales y finales.*** *El nuevo método ideado por Atari para ejecutar estos golpes ofrece un potencial más fluido de combinaciones, lo que irremisiblemente terminará picando a los jugones más avanzados (que siempre podrán encontrar más).* ***Y tercera: los modos 1 ó 2 jugadores.*** *En Primal Rage no hay jefe final. Cuando el jugón acabe con la serie, penetrará en el modo Primal Challenge. Allí necesitará precisión, memoria, velocidad y no cometer ni un sólo error. En cuanto a los dos jugadores, se apuesta por el combate "tira y afloja" que preside los juegos de Neo•Geo, el cual alarga las posibilidades de juego.*

No os sorprendáis porque hayamos nombrado a **IBM** en la entradilla. La popular compañía americana firmó en su momento un contrato de 500 millones de dólares con **Atari** para ensamblar, testear, empaquetar y distribuir las unidades de **Jaguar**. Luego, eso sí, las consolas pasaron a **Atari** para que ésta las pusiera a la venta, pero el intento de **IBM** de hacer algo grande en un mercado doméstico aún sigue ahí.

Esta aclaración da paso a nuevos nombres importantes. Sin ir más lejos, el set de chips de esta máquina de medidas 9.5" x 10" x 2.5" ha sido diseñado por la empresa **Flare** en colaboración con Jez San, de **Argonaut**. Y ya para terminar con las citas, de la fabricación de las placas en cuestión se han encargado **Toshiba** y **Motorola**.

El curriculum ha deparado una máquina sobre cuya capacidad en bits nadie se ha puesto de acuerdo. ¿64 ó 32 bits?, ésa es la pregunta.

La respuesta pasa por saber que la **Jaguar** dispone de 5 procesadores reunidos en tres chips. El primero es un **Motorola 68000** que adopta la función de procesador. Corre a una velocidad de 13.295 Mhz y posee un data bus de 64 bits capaz de transferir datos a una velocidad de 106.364 megabytes por segundo. El 68000 sólo puede acceder a 16 bits de este bus a la vez.

Al segundo chip se le conoce por **Tom**. Posee 750.000 transistores, una arquitectura RISC de 32 bits y corre a una velocidad de 26.591 Mhz. Y al tercero le han puesto **Jerry** y dispone de 600.000 transistores, 144 pines, la misma arquitectura y 26.6 Mhz.



CD: La plataforma prometida

*Atari prometió a su Jaguar un **CD Rom** de doble velocidad y 790 megabytes (6320 megabits) de almacenamiento para el año que comienza. A un precio no superior a los 200 $ (unas 24.000 pts) los más sofistacados íbamos a poder disfrutar de una plataforma capaz de transferir datos a una velocidad de 352.8 K por segundo. Lo que se dice una auténtica pasada.*

*Estaba todo estudiado. El esperado CD Rom se conectaría al puerto de cartuchos y ofrecería un slot para la entrada de éstos. Permitiría **Full Motion Video, full screen y un sistema de descompresión Cinepak** licenciado por Supermac Technologies. No contento con la lista de virtudes, Atari decidía incorporar al aparatejo **Audio CD, Karaoke CD y CD + Graphics.** Y por si la coyuntura se hacía escasa, no dudaban en negociar con **3DO** para buscar la compatibilidad (cosa que rechazó la gente de Panasonic), o con la propia **Philips y su CDi** (por intentarlo que no quede). De momento no hay nada vendible, aunque sí ha sido presentado ya en el último C.E.S. de las Vegas. Atari ha cumplido su promesa.*

¿Aún con la duda?

A lo mejor os saca de la ídem el hecho de que los programadores puedan direccionar la información hacia cualquiera de esos procesadores. O aquello que dice **Jez San** sobre que el blitter y el procesador de gráficos son componentes de 64 bits y por tanto la máquina posee el mismo número...

Pero bueno ,gente, más allá de cualquier característica técnica está lo de los lanzamientos oficiales. Ahora mismo se puede encontrar una **Jaguar** versión Pal en bastantes tiendas del sector, a **54.900 pts** y con el juego **Cybermorph** en el paquete. La verdad es que se ha hablado de un pack más barato, quizá sin juego, pero aún no hay nada decidido.

Si queréis una Jaguar en plan oficial, nos parece que tendréis que esperar un poco, al menos un añito. En recientes declaraciones al director de **Hobby Consolas**, Amalio Gómez, el jefe de prensa de Atari negó cualquier posibilidad momentánea de distribuir la Jaguar en **España**. Afirmó dicho personaje que su política de riesgos ya había cubierto el cupo con el



lanzamiento de la máquina en **Alemania, Gran Bretaña y Francia.** Y su anterior experiencia con la malograda **Lynx** en nuestro país no les motiva tampoco especialmente hacia el mercado español.

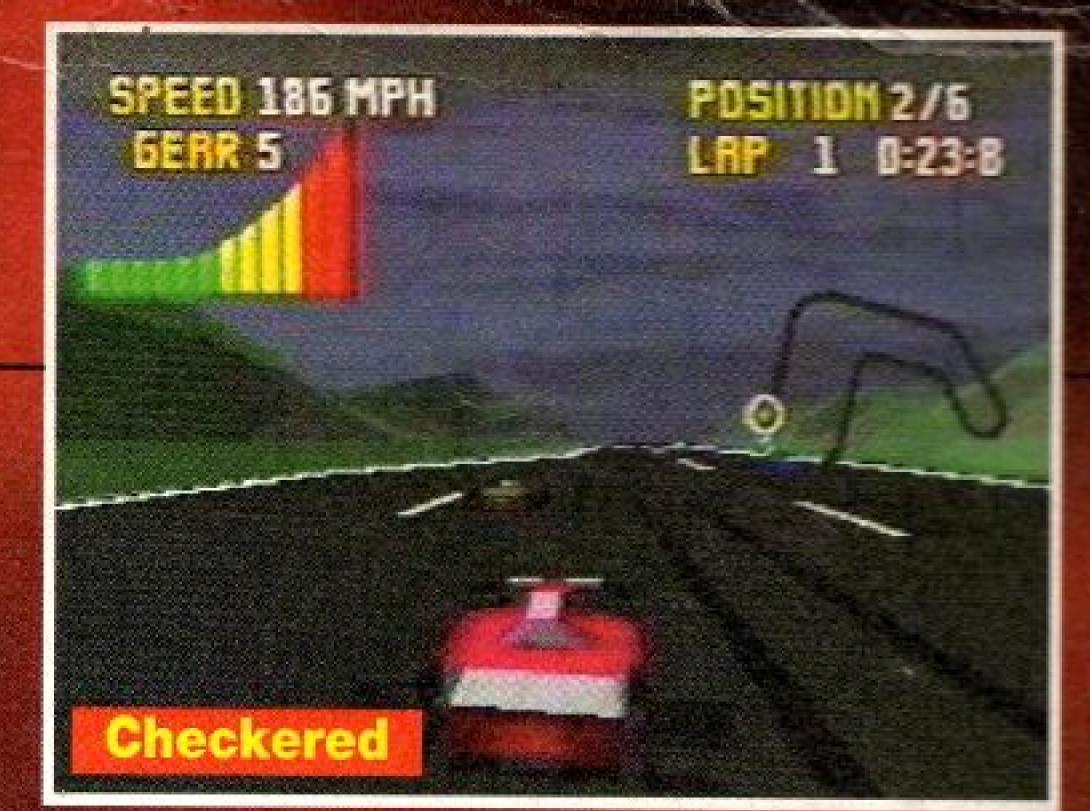
Eso impide por ahora el acceso masivo a la consola. Será a pequeña escala como podremos difrutar de la **Jaguar** y de los periféricos que se están diseñando para ella.

Por citar algunos ejemplos, una tarjeta para IBM y compatibles planteada por **Sigma Designs**; un Jukebox, de **All Systems Go**, para jugar con varios cartuchos de forma simultánea; un módem desarrollado por **Atari y Phylon Communications**; un pedal para juegos de coches realizado por **Thrustmaster**; e incluso hardware y software específicos para la plataforma virtual que **Virtuality Group** ha anunciado para el 96.

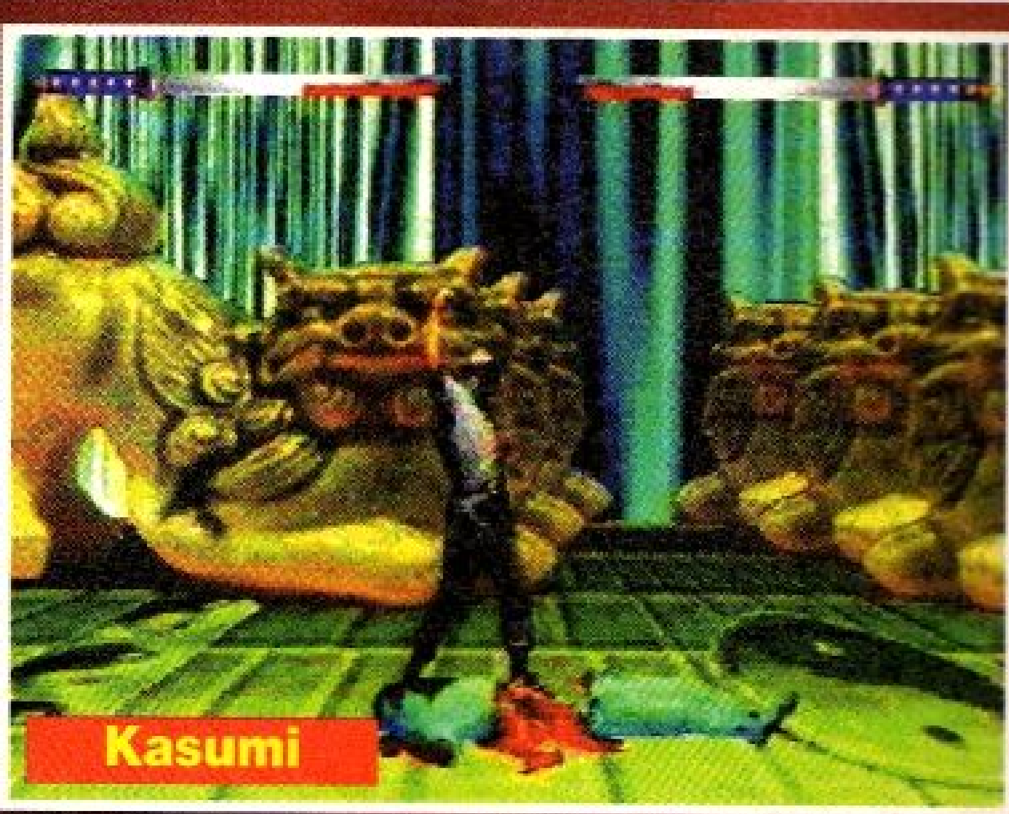
Quizá para entonces podamos gozar de todos los bits de la Jaguar con el respaldo de la gran Atari, de nuevo en España. Eso esperamos.

Compañías y juegos

Algunos de los más prestigiosos desarrolladores de software han empezado a apoyar a la Jaguar o lo tienen en mente. Entre ellos están ***Anco, Ocean, Maxis, Tradewest, Ubi, Domark, Bally, Rage, Time Warner, Millenium, Virgin, Gremlin, Elite o Micropro-se.*** *Por la parte de los juegos, en este momento hay disponibles bastantes cartuchos. En un esfuerzo de concreción vamos a destacar los siguientes títulos:* ***Alien Vs Predator, Wolfenstein 3-D, Dragon, Zool 2, Crescent Galaxy, Kasumi Ninja o Checkered Flag.*** *Y en otro esfuerzo de resumen, ahí van algunos de los programas que pronto verán la luz:* ***Aero the Acrobat, Cannon Fodder, Iron Solider, Power Drive, Lobo, Rise of the Robots, Mortal Kombat, Alone in the Dark, Doom, Syndicate, Batman the Animated, Kick Off 3, Theme Park...*** *Y así una extensa lista que no cabría en esta página.*



Checkered


Kasumi



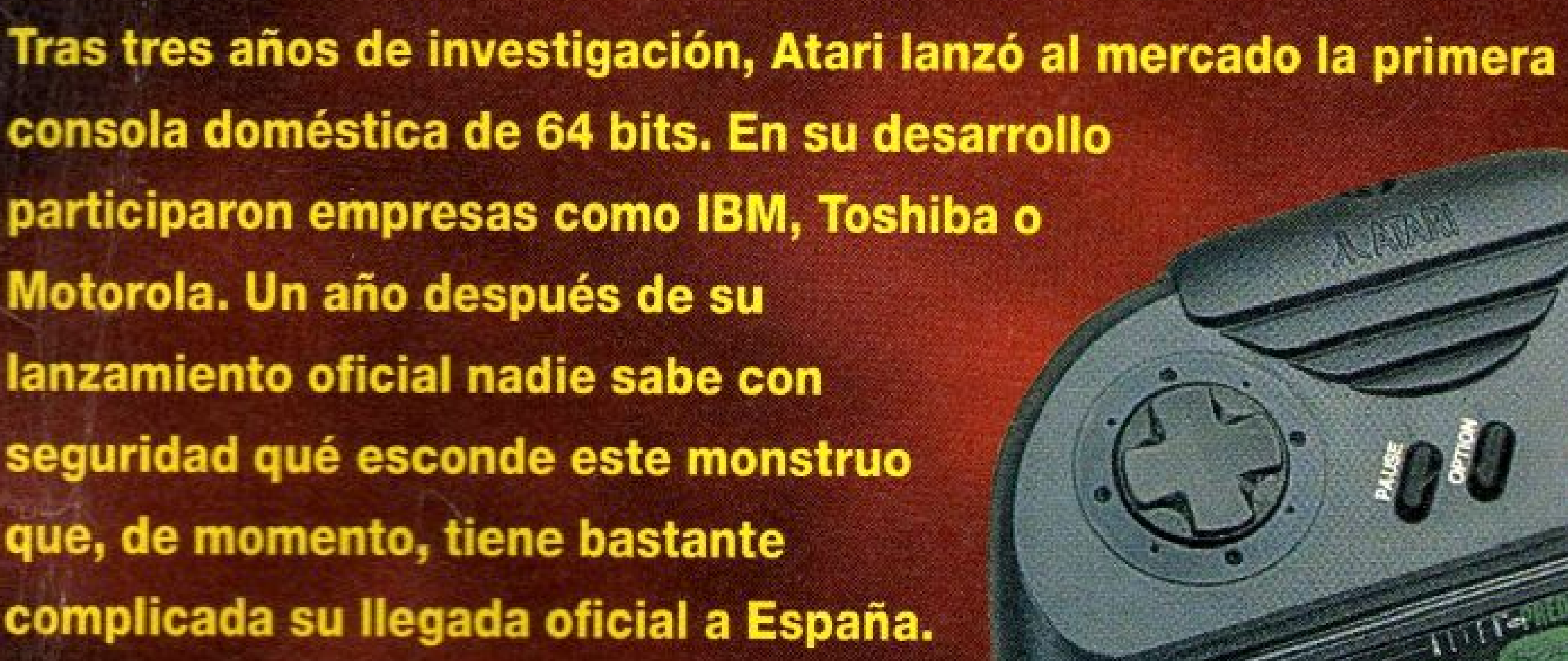
Rally



Rally

Val D'Isère

Tras tres años de investigación, Atari lanzó al mercado la primera consola doméstica de 64 bits. En su desarrollo participaron empresas como IBM, Toshiba o Motorola. Un año después de su lanzamiento oficial nadie sabe con seguridad qué esconde este monstruo que, de momento, tiene bastante complicada su llegada oficial a España.



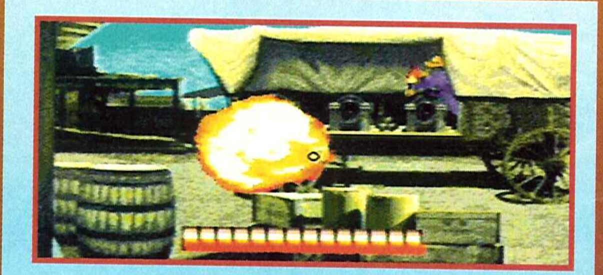


AR
ra un mercado voraz



Cuando os alcance un disparo aparecerá ese pequeño "boquete sangriento" en la pantalla. Si os alcanzan tres veces, habréis perdido una vida, y no están las cosas para esos lujos.

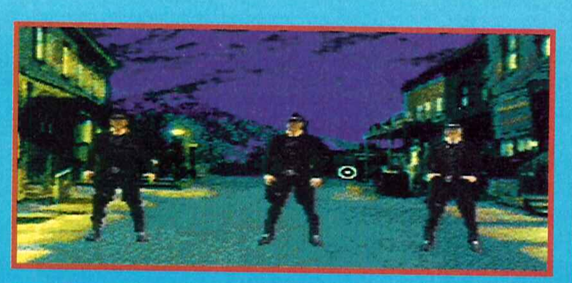


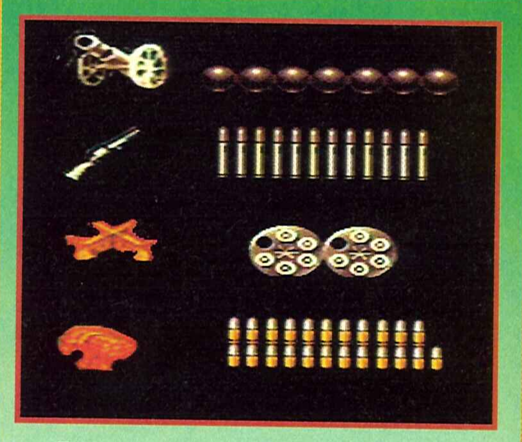


Los más "malos"

Al final de cada fase tendréis que véroslas con los más malos de la película. A lo largo de un cruento duelo, deberéis alcanzar en multitud de ocasiones al personaje, evitando que os alcance con sus continuos disparos.







De armas tomar

Aunque siempre tendréis a vuestra disposición el formidable "Colt 45" de seis disparos, algunos items os pueden proporcionar otros armamentos más potentes y efectivos. Aunque eso sí, perderéis todos ellos en cuanto os alcance un solo disparo.



Konami y el Mega CD te introducen en el salvaje Oeste, un lugar donde contarás con un único amigo: tu revólver.



No siempre hay que seguir la regla de disparar a todo lo que se mueva. Muchas veces se cruzarán algunos inocentes por vuestro camino, cuyas vidas deberéis respetar.



Una secuela mejorada, original y bastante divertida

GRÁFICOS CD

Konami ha demostrado que sabe evolucionar en un mismo formato. Las mejoras en esta segunda parte de «Lethal Enforcers» se aprecian incluso en el apartado gráfico, donde vais a encontrar una paleta de colores ligeramente aumentada, una mayor definición de personajes y decorados, y la inclusión de más sprites en movimiento que dotan de mayor realismo al juego.



SONIDO CD

Sin duda, el aspecto más sobresaliente de todo el juego junto a la propia diversión. Konami se ha encargado de introducir un repertorio de melodías que parece sacado de las mejores películas del "Western". Además, todos los efectos de sonido son sensacionales, e incluso se han incluido algunas voces digitalizadas que ayudan a realzar la calidad sonora del juego.



MEMORIA CD

Todas las mejoras del juego reflejan un mayor aprovechamiento de las posibilidades del CD, sobre todo en lo referente a algunos apartados técnicos como los gráficos y el sonido. Además, es también reseñable el aumento en la duración de las fases, con escenarios más variados y situaciones más originales, con lo que la capacidad de sorprender de este juego puede quedar fuera de toda duda.



LO MÁS NUEVO





Bonus salvajes

Tras atravesar varias fases, tendréis la posibilidad de afinar vuestra puntería con una fase de bonus repleta de botellas a las que disparar.

Una de tiro al blanco

Esta versión CD de «Lethal Enforcers 2» cuenta con un modo de juego más con respecto a la versión de MD. Éste consiste en practicar el tiro al blanco sobre diferentes dianas, con un tiempo limitado y la posterior valoración de aciertos y fallos.















Una interesante secuela

***L**ethal Enforcers II» no ha variado mucho su desarrollo con respecto a la primera parte. Sin embargo, el traslado de la acción al salvaje Oeste (muy bien ambientado con escenarios y música), la inclusión de un nuevo modo de juego y alguna mejora técnica (los personajes son más dinámicos y naturales) le confirman como una secuela interesante.*

Si os gustan los juegos de disparo, ésta es una gran opción. Lástima que su interés a largo plazo dependa en exclusiva de los cuatro niveles de dificultad.

Lolocop





MEGA CD



DISPARO
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 9

Gráficos — 87
Excelentes decorados y buenas digitalizaciones, que sólo sufren alguna rémora por la limitada paleta de colores.

Sonido — 90
Sensacional en todos sus aspectos, desde los abundantes disparos hasta las logradas voces digitalizadas.

Jugabilidad — 88
Coger el pad, o la famosa pistolita, y ponerse a jugar durante un buen rato es inevitable. Sólo es cuestión de disparar.

Adicción — 85
Fundamentales los cuatro niveles de dificultad. El juego os durará mientras os duren éstos.

Total — 88
Una sensacional opción para los que sean fans de los juegos de disparo. Sin embargo, el resto debe pensárselo dos veces.

Lo Mejor
• El desarrollo del juego en sí. Puede jugar cualquiera, engancha desde el principio y sólo requiere buenos reflejos.

Lo Peor
• Se deberían incluir cambios en cada partida, como se hizo en «Ground Zero Texas», para que no se pueda memorizar dónde están los enemigos.



SUPER NINTENDO

FÚTBOL DE ALTA ESCUELA

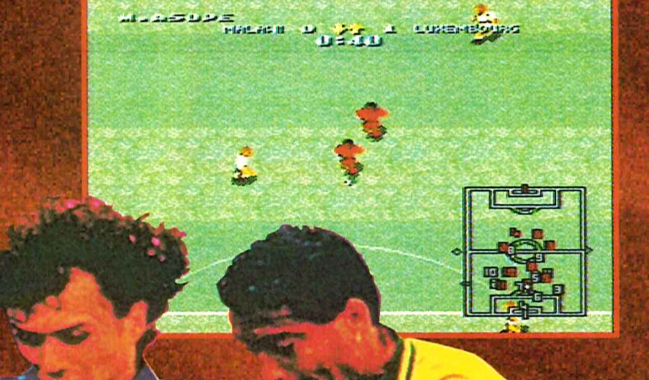
Dino Dini's soccer

El amigo Dino Dini es un auténtico personaje en esto del fútbol. Él es el responsable de las series «Kick Off» y del «Goal» que apareció para PC y Amiga. Ahora, tras su fichaje por la compañía Virgin hace unos meses, el mago del deporte rey en forma de videojuego ha decidido volver a la carga, esta vez en Super NES, con un título de su propia cosecha: «Dino Dini's Soccer».

Obviamente, un tipo que ha confiado siempre en un esquema similar a la hora de realizar sus programas no iba a cambiar en esta ocasión. Sin embargo, estamos en el año 95, y no está de más dotar al juego de unas convenientes mejoras que han tenido probada valía en otros cartuchos. Y efectivamente así se ha hecho.

Pese a mantener la base de sus anteriores éxitos, Dino Dini ha completado un programa de fútbol que parece una mezcla de los mejores juegos que han aparecido para Super NES. A saber: se pueden elegir dos vistas, una horizontal y otra vertical, ambas con una perspectiva aérea ligeramente inclinada; los jugadores están dotados de un aceptable tamaño y sensacionales animaciones; y, por supuesto, se mantienen los principales aspectos de sus anteriores creaciones, como el radar, el zoom y el complicado control del juego. Y es que, una vez más, Dino Dini os ofrece un cartucho difícil de controlar al principio, pero sorprendentemente sencillo despues. ya que prácticamente se puede jugar con tan solo dos botones. Incluso hay tres niveles de dificultad a vuestra disposición, en los cuales el balón va más o menos pegado al pie. Se podría decir que en cuanto al desarrollo del juego es muy simlar al legendario «Sensible Soccer».

Por lo demás, no falta un completísimo repertorio de opciones, torneos de todo tipo y 99 selecciones nacionales a elegir (con la atractiva posibilidad de editar vuestros propios equipos). En definitiva, una actualizada versión de los mejores programas de Dino Dini.

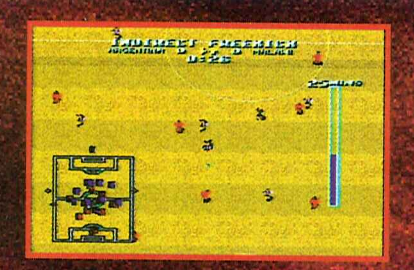




La clásica perspectiva aérea vertical vuelve a aparecer en esta obra del creador Dino Dini. Además, también veréis otros elementos de sus anteriores juegos, como el radar o la aparición de los nombres de los jugadores durante el partido.



En este juego resulta fundamental la manera de configurar el pad. Gracias a ella, en el transcurso del partido podréis ejecutar los diferentes tipos de lanzamientos sin haceros demasiados jaleos.

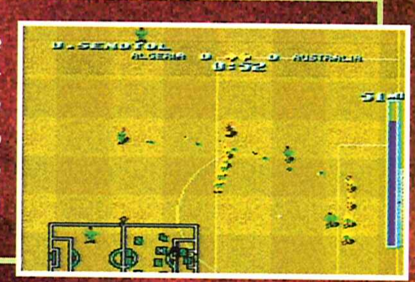




Otra perspectiva



Una de las opciones más interesante en este nuevo programa de Dino Dini es la posibilidad de escoger una vista diferente, también aérea pero totalmente horizontal. De este modo se puede elegir una perspectiva a gusto del consumidor.



Con este nuevo cartucho para Super Nintendo, el genial Dino Dini demuestra que cada vez está más cerca de crear el simulador de fútbol perfecto.



El juego cuenta con un zoom opcional que actúa automáticamente y que permite seguir las jugadas desde diferentes planos.





Crea tu equipo



Mr Dini ha incluido la posibilidad de editar equipos a vuestro propio gusto. Podéis cambiar los nombres de todos los jugadores y del entrenador, el nombre del equipo, los atuendos y, por supuesto, las formaciones y estrategias a seguir.

En la línea de Dino Dini

Nadie pone en duda la calidad de los programas de Dino Dini, y en este caso yo tampoco lo voy a hacer. Sin embargo, sí quiero advertir algo: «DD's Soccer» es un excelente juego de fútbol, pero cuyo control requiere bastante práctica incluso en el nivel fácil. Por lo demás, el desarrollo del juego quiere ser tan real que cuesta elaborar jugadas espectaculares y hay algunas interrupciones por las faltas, vamos, como en la realidad.

Ahora bien, los amantes de la «escuela Dini» van a alucinar con este cartucho. Sobre todo después de practicar durante algún tiempo. Y es que, como ya vimos en los juegos de PC, se trata de un simulador con mayúsculas.

Lolocop

SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
VIRGIN
Eurocom. Soft
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: Torneo
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Salvar partidas
Megas: 8

Gráficos — 85
Buenas animaciones de los jugadores y un más que aceptable uso del scroll y del zoom.

Música — 79
Pasa prácticamente desapercibida, lo cual en un juego de fútbol es más una virtud que un defecto.

Sonido FX — 86
Sin llegar a ser apabullante, mantiene un gran nivel en todo momento.

Jugabilidad — 89
Un juego duro de roer, pero que puede dar mucho de sí una vez se aprenda a controlarlo.

Adicción — 89
Aparte del loable repertorio de torneos, ayuda el hecho de que se necesite tiempo para dominarlo.

Total — 89
Un gran juego de fútbol con mucha personalidad.. Dedicado especialmente a los fans de Dino Dini y de este género.

Lo Mejor
- El desarrollo de los torneos.
- La posibilidad de editar equipos.

Lo Peor
- La peculiaridad de su control puedee espantar a más de uno.

LO MÁS NUEVO



Las diferencias con el cartucho de Super Nes se aprecian incluso desde el primer menú de opciones, que cuenta con un modo de juego más.

Dino Dini's soccer

Al contrario que en otras ocasiones, la versión de este juego para Mega Drive tiene bastantes diferencias con su homónima de Super NES, y algunas de notable importancia. Quizá lo más llamativo sea que el control del juego es muy diferente. En la versión de MD, y pese a contar con 5 niveles de dificultad (2 más que en SN), el balón no se queda pegado a los pies en ningún momento, lo que le hace parecerse todavía más a la versión de Amiga del gran «Sensible Soccer».

Además, en el «DD's» de Mega Drive casi se pueden jugar los partidos utilizando un solo botón, aunque la mecánica es algo extraña: normalmente se mantiene el botón A pulsado para recoger un balón, y se suelta cuando hayáis decidido la dirección del pase. Todo esto provoca que cueste más hacerse con el control en esta versión que en la de SN, aunque una vez se llegue a dominar, la jugabilidad es similar en ambos juegos (en esta redacción hay quien piensa que es más alta en MD).

Por lo demás, en el aspecto gráfico «DD's» de MD es menos llamativo y detallista que en la versión SN, pero cuenta con la ventaja de poseer un par de modos de juego más y alguna que otra curiosa opción.







En Mega Drive, se podrán hacer diabluras con el balón usando prácticamente un solo botón.

¡A entrenar!

Con un control del juego tan extraño, no está de más que antes de embarcaros en un competición practiquéis en el modo Training. Os vendrá muy bien.



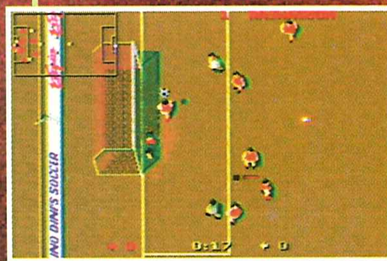


En esta versión de Mega Drive se incluye un nuevo modo de juego llamado Arcade, que merece la pena probar.



Tampoco falta en este juego la posibilidad de editar los equipos a tu gusto, cambiando nombres y camisetas.

Una vista diferente



Y al igual que en SN, Dino Dini ha querido ofrecer a los jugadores la posibilidad de disfrutar de otra perspectiva, en la que el campo aparece situado de forma horizontal. Todo está pensado para que cualquier jugador pueda disfrutar de lo lindo.



MEGA DRIVE



DEPORTIVO
VIRGIN
Dino Dini
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: Torneos
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: Salvar partidas
Megas: 8

Gráficos — 80
No se distingue bien algún detalle, pero el scroll es suave y el movimiento del balón bueno.

Música — 80
Una melodía agradable, aunque tampoco influye demasiado en el juego.

Sonido FX — 84
De notable calidad, si bien resulta algo irregular en determinados momentos.

Jugabilidad — 87
Cuesta mucho llegar a dominarlo, pero una vez se consigue es un gran simulador.

Adicción — 89
Además de los torneos, tiene un modo de juego bastante interesante. Si te gusta, hay juego para rato.

Total — 87
Un juego complicado y distinto a los demás, muy en la línea de DD, pero que puede ofrecer numerosas posibilidades.

Lo Mejor
- Los torneos y los modos de juego.
- La edición de equipos.

Lo Peor
- Cuesta aprender a dominarlo, así que no es recomendable para los poco habilidosos.

¿ESTÁS PREPARADO PARA PASAR MUCHO MIEDO?



LO MÁS NUEVO

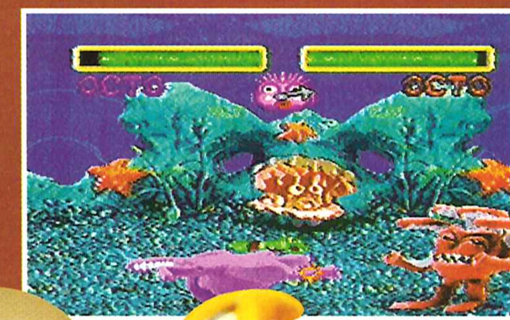
LOS ÍDOLOS DE BARRO HAN VUELTO

CLAYFIGHTER 2

THE JUDGEMENT CLAY









Justo cuando los juegos de lucha están alcanzando la cima de la violencia y su realismo llega a cotas impensables, aparece la segunda parte de un cartucho que logra hacer de la lucha y la agresión una desenfadada farsa rebosante de originalidad frente a la que es difícil no sonreír. Los luchadores de este hilarante programa son la antítesis del aguerrido gladiador de cualquier otro juego del estilo. Y no porque no sepan realizar golpes eficaces o no escondan movimientos especiales. Todo lo contrario. Al fin y al cabo, ¿qué más da que en lugar de una onda de energía se lance un biberón?

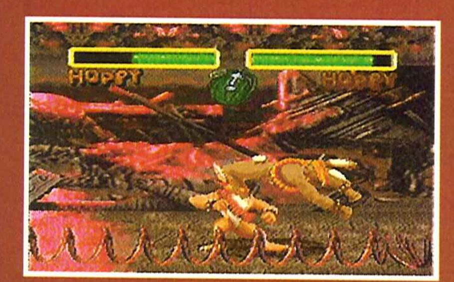
Como bien sabréis, los personajes de «Clayfighter» han sido sometidos a la técnica de claymates, que es capaz de animar muñecos de plastilina con resultados asombrosos. Para esta segunda parte se han cuidado mucho más los gráficos, usando nuevas texturas que dan mayor vida y volumen a los renovados personajes. Y en cuanto a los escenarios, punto débil de la primera parte, han sido notablemente mejorados.

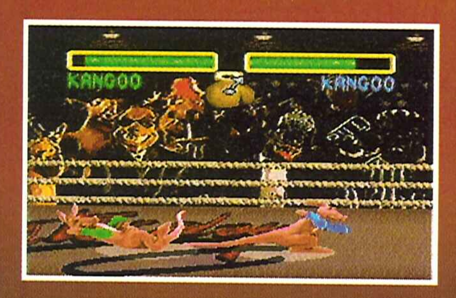
En estas mejoras y en la apabullante variedad de golpes se han invertido la mayoría de los 24 megas del cartucho. El número de luchadores no ha aumentado: siguen siendo ocho, aunque cinco son nuevos y los otros tres han cambiado mucho. Hay cuatro velocidades de juego a elegir, y un curioso modo torneo en el que pueden tomar parte hasta ocho jugadores. Pero lo más sobresaliente es la agilidad de los luchadores y la rapidez de sus movimientos.

Además, su variedad de golpes "normales" puede satisfacer a cualquier jugador exigente. Así que jugar a «Clayfighter» resulta sencillo y muy divertido, aun sin saber realizar golpes especiales. Comprobadlo, y si sois capaces de "resistir" una partida entera sin mostrar una sola sonrisa, avisadnos.





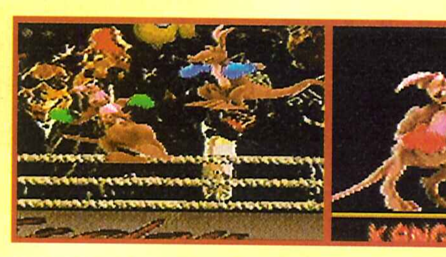




Los reyes de la transformación



BLOB: *Es el personaje más carismático de todo el cartucho. Ya lo fue también de la primera parte, pero es que ahora ha ganado en movilidad, rapidez y presencia.*



KANGOO: *Este canguro pugilista es uno de los luchadores más completos del juego. Entre sus rapidísimos puños y su larga cola es capaz de machacar a cualquier rival.*



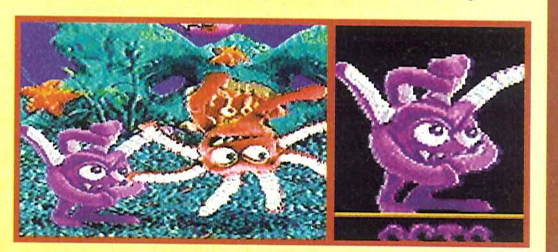
FROSTY: *Es uno de los pocos que quedan de la vieja guardia, aunque su aspecto físico ha cambiado tanto que casi es irreconocible. Sigue tan peligroso como siempre.*



NANA: *Como buena banana, es el personaje más resbaladizo del juego. Los golpes bajos y la rapidez son sus mejores bazas, aunque tampoco es demasiado peligrosa.*



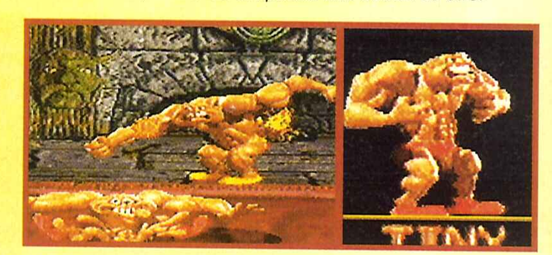
GOOGOO: *No hay nada más peligroso que un bebé enorme con ganas de marcha. Con su maza y su biberón es capaz de tumbar al más aguerrido de los luchadores.*



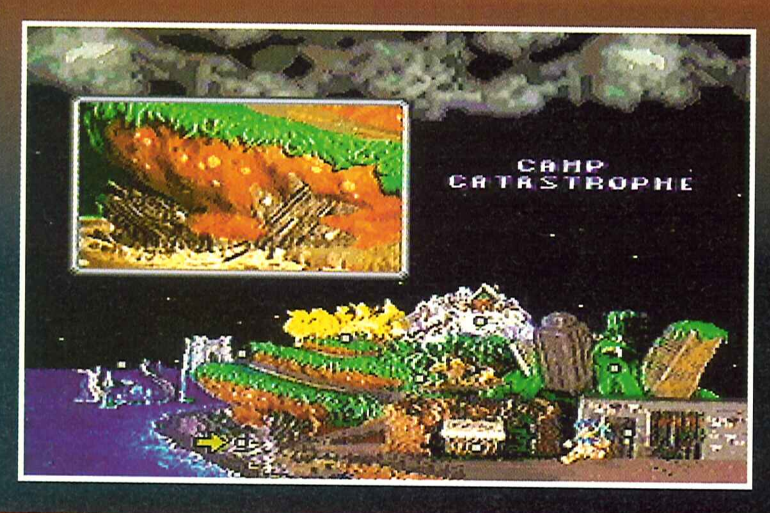
OCTO: *No es demasiado rápido ni demasiado fuerte, pero eso sí, este pulpo sabe sacar provecho de sus ocho brazos, utilizando sin pausa uno detrás de otro.*



HOPPY: *Como rival, es el más peligroso de todo el cartucho. Se mueve de un lado a otro con una rapidez increíble y sabe defenderse de cualquier tipo de ataque.*



TINY: *Es otro de los "viejos" clayfighter y el que menos ha cambiado. Sigue teniendo una potencia demoledora en el cuerpo a cuerpo y mantiene casi los mismos golpes.*

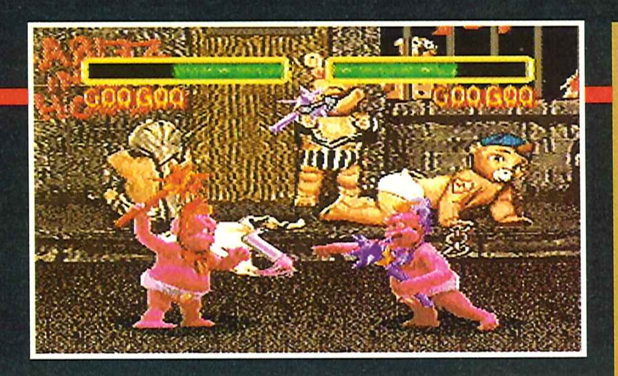


He aquí un juego de lucha con los encantos suficientes como para gustar a quienes odian los juegos de lucha.





LO MÁS NUEVO



SUPER NINTENDO



LUCHA
INTERPLAY
Interplay

Nº jugadores: De 1 a 8
Vidas: 1
Nº de fases: 8 luchadores
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Megas: 20

No puedes fiarte ni de tu propia sombra

Lo normal en cualquier juego de lucha es encontrarse con enemigos finales, grandes y malos, después de haber despachado al resto de contendientes. Pues bien, en «Clayfighter 2» el único enemigo final que encontrarás es un reflejo de tu personaje. Dará igual con qué luchador hayas conseguido llegar al final, tu último obstáculo será una sombra idéntica a ti, pero mucho más rápida y hábil. Originalidad de principio a fin.









La originalidad y la simpatía de estos luchadores es lo mejor del cartucho.



Igual que los dibujos animados

Clayfighter» os invita a despachar mamporros a diestro y siniestro, con la seguridad de que cada golpe va a provocar una reacción idéntica a la de cualquier dibujo animado al que se le cae un piano encima. Sorprende por su simpatía, atrae con sus preciosos gráficos y engancha con sus rápidos movimientos y su variedad de golpes.

Para redondearlo, está la música, los efectos sonoros, los graciosos escenarios y el carisma de sus protagonistas. En fin, un juego para disfrute de toda la familia, que gustará a los fanáticos de la lucha y a los que piensan que la pelea no va con ellos.

Teniente Ripley



Gráficos — **92**

Los personajes se mueven rápido y están cuidados con el mínimo detalle, al igual que los decorados.

Música — **91**

En la primera parte era uno de sus puntos fuertes, y en ésta sigue siendo dinámica y muy divertida.

Sonido FX — **90**

Alguno está más logrado que otro, pero en general son muy buenos. Buscan sorprender y divertir.

Jugabilidad — **90**

Los luchadores tienen gran movilidad y es muy fácil manejarlos. Lo difícil es hacer algún golpe especial.

Adicción — **89**

Pese a su escaso número de luchadores, es divertido, jugable y posee un extraordinario modo torneo.

Total — **90**

Un juego de lucha donde prima la simpatía y la sorpresa, tan "violento" como los dibujos animados: sólo faltan los chichones.

Lo Mejor

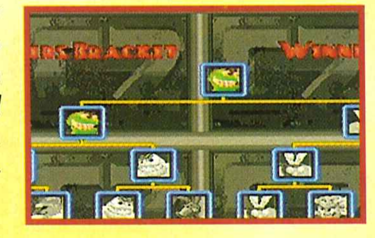
- El cuidado gráfico de los personajes y la velocidad con la que se mueven.
- Fresco, simpático y divertido.

Lo Peor

- No todos los luchadores están compensados en cuanto a habilidades.
- Ocho luchadores, a estas alturas, no son muchos que digamos.

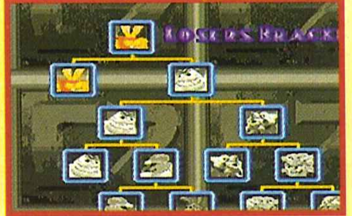
Cómo divertirse hasta ocho veces más

Busca ocho amigos y selecciona Torneo. La máquina hará un cuadro de eliminatorias. Tras la primera ronda, se formarán dos grupos: el de ganadores y el de perdedores. El campeón saldrá del combate entre los primeros de ambos grupos.











En TodoSega no conocemos las Rebajas





Este mes nos hemos superado a nosotros mismos, en las 100 páginas que os ofrecemos tenemos material para todos los gustos: noticias, un extenso reportaje especial sobre MD 32X y la presentación en sociedad de nuestra nueva sección sobre SegaSaturn; una MegaPreview de «Samurai Shodown» y del primer Knuckles para MD 32X, «Chaotix»; infinidad de novedades analizadas en profundidad; nuestras habituales secciones de Rol, Mr. Q, Trucos y, por último, unas utilísimas guías de juego: «Mickey Mania», «El Rey León» y «Earthworm Jim». ¡Para que luego digan que estamos siempre de rebajas!

Elige lo Mejor

Elige TodoSega

HOBBY PRESS

LO MÁS NUEVO





SPARKSTER

Rocket Knight Adventures II

Los programadores de videojuegos, haciendo uso de una extraordinaria originalidad, han descubierto que los roedores son los mejores personajes para protagonizar cartuchos de plataformas. Ardillas, ratones (con o sin alas), conejos, zarigüeyas... cualquier animal escurridizo y con largos dientes parece servir. Su presencia nos lleva a proponer un nuevo subgénero que se podría llamar plataformas roedoras o roedoformas. Pues bien, Konami, para no desentonar, sigue la tónica presentándonos la segunda parte de las aventuras de su personaje-mascota, Sparkster.

A lo largo y ancho (ya que las fases combinan la configuración vertical y horizontal) de ocho extensas y difíciles fases, debéis pelear con los habitantes de la Estrella Porcina con el fin de rescatar -por segunda vez- a la princesa Shelly. Cada una de estas ocho fases se divide en tres zonas, que se quedarán reducidas a dos si elegís el nivel de dificultad más bajo de los cuatro que se os ofrecen.

Sparkster cuenta con su fiel espada, su ataque turbo y hasta cuatro continuaciones para hacer frente al ejército de Gedol, compuesto por multitud de personajes diferentes y por unos jefes fin de nivel a los que os costará mucho convencer de sus equivocados modales. Algunas zonas son de movimiento continuo, por lo que en ellas debéis estar bien despiertos a la hora de abatir enemigos y sortear obstáculos. Además, ésta es la característica técnica más reseñable de «Sparkster», ya que los demás elementos del programa no ofrecen nada nuevo respecto a la primera parte de esta plataformera zarigüeya.





ESTA ZARIGÜEYA VA A DEJAR HUELLA







¡Mira lo que hago!



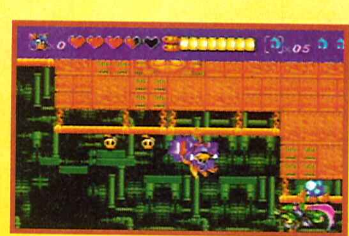
Éste es el golpe básico de nuestro amigo Sparkster. Aunque no es muy potente, sí resulta muy efectivo.



Cuando se llena la barra que aparece en la parte superior derecha, puede lanzar su turbo ataque. Definitivo.



Cuando la barra del turbo ataque no está totalmente llena también puede volar, aunque menos distancia.



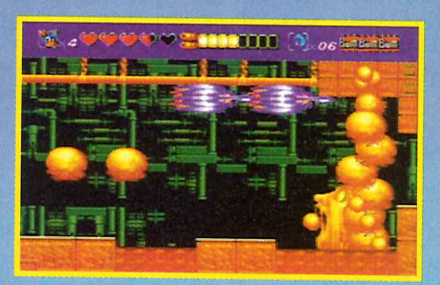
Esta posición diferencia a Sparkster de otros personajes de plataformas. Por algo se trata de una zarigüeya.



En esta zona es necesario usar el turbo propulsor para desenroscar los tornillos.



Este enemigo final es uno de los más simpáticos de todo el cartucho, ¿a que sí?



Sin duda, uno de los mejores aspectos del juego es la espectacularidad de sus enemigos.



Esta enorme serpiente os va a dar una "grata" sorpresa en la fase de la pirámide.



Si sois poco atrevidos y elegís el nivel más fácil, no podréis disfrutar de esta divertida fase llena de items.

La mascota de Konami retorna a Mega Drive para ser protagonista de un juego que no ofrece muchos elementos novedosos.



Sparkster va a utilizar diferentes vehículos para liberar a la princesita.



Todo sigue igual

Hace un año os anticipaba la predecible segunda parte de «Sparkster», especialmente por tratarse del personaje elegido por Konami como mascota. Un año, si todo va bien, es un lapso de tiempo aceptable para evolucionar. Sin embargo, parece que por este roedor no ha pasado el tiempo, y no me refiero a su apariencia física.

Esta segunda parte no presenta nada nuevo respecto a la anterior, manteniendo un bajo nivel sonoro y ofreciendo unos gráficos coloristas con varios planos de scroll que inevitablemente recuerdan a algo que ya hemos visto en otras ocasiones. ¡Ah!, de la "plaga" de roedores ya hablaré en otro momen-

Boke

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Konami

Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: De 0 a 4
Megas: 8

Gráficos — 84
Múltiple scroll horizontal, buena animación y unos fondos demasiado similares a los de la primera parte.

Música — 80
Se deja oír unos minutos, pero luego resulta bastante poco original y machacona.

Sonido FX — 79
Decididamente, los aspectos sonoros no han sido lo más logrado del programa.

Jugabilidad — 84
Notable, gracias a los cuatro niveles de dificultad y a la buena respuesta de Sparkster al pad.

Adicción — 82
Resulta demasiado parecido a la primera parte. Los que ya la tengan pueden llegar a cansarse.

Total — 83
Un juego como hay ya cientos en el mercado, que no aporta ninguna novedad a la anterior versión ni a las plataformas en general.

Lo Mejor
- El gran tamaño de los enemigos finales.
- Los cuatro niveles de dificultad.

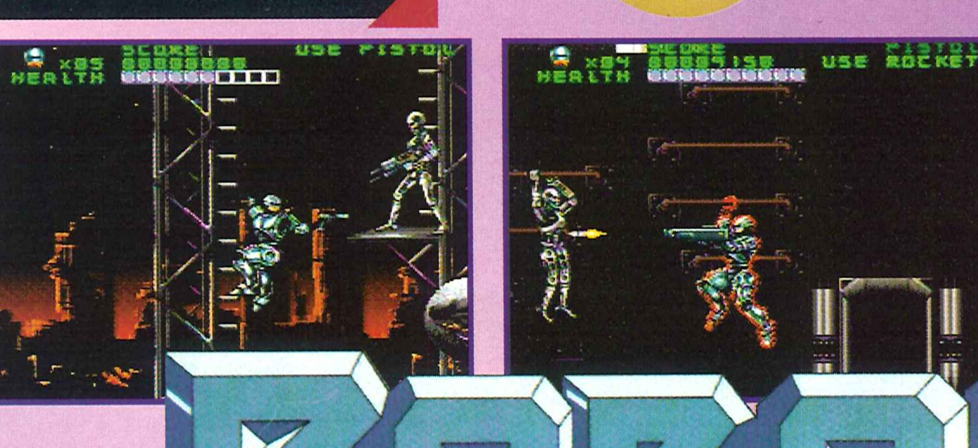
Lo Peor
- El excesivo parecido que presenta con la primera parte.





SUPER NINTENDO

EL DESAFÍO DEFINITIVO





ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

Las mentes preclaras de Interplay han tenido la idea de unir en un mismo juego a Robocop y a los Terminators, unos personajes universalmente conocidos gracias a las pantallas de cine. Y el resultado de tan peculiar unión ya os lo podéis imaginar: explosiones, disparos, ciudades destruidas y, sobre todo, mucha, mucha acción.

¿Qué otra cosa podría esperarse del enfrentamiento entre el poli metalizado, siempre ansioso por impartir justicia, y los esbirros (Terminators) enviados por la computadora Skynet? Pero por si el reclamo de la acción ininterrumpida fuera insuficiente para atraer la atención de más de uno, a los chicos de Interplay también se les ha ocurrido la idea de introducir una fuerte dosis de plataformas, tal vez con la intención de que Robocop haga un poco de ejercicio mientras dispara a sus enemigos.

Así, acción y plataformas se combinan a lo largo de las quince enrevesadas misiones que le han sido encomendadas a Robocop. Y quien piense que son escasas y que llegar al final no resultará difícil, se equivoca de cabo a rabo. No tiene más que echar un vistazo a los escenarios para comprobar que se encuentran repletos de enemigos, que no van a dejar de martillear la coraza del súper-poli.

Durante el juego Robocop encontrará hasta cuatro tipos de armas, pero sólo podrá utilizar dos en cada momento. Y en cuanto a la munición no hay porqué preocuparse, ya que es infinita... casi como el número de rivales. De este modo, sólo con vuestra audacia y con mucho tiento podréis evitar que las cinco vidas con que cuenta Robocop se esfumen en un visto y no visto. Así que si no os acobardan los grandes retos, «Robocop versus Terminator» es vuestro juego.


Para abrirse camino ante los esbirros de Skynet Robocop contará con cuatro tipos diferentes de armas, pero sólo se le permitirá utilizar dos en cada momento de la aventura.









Interplay ha unido a dos mitos de la gran pantalla y ahora tú eres el encargado de que midan sus fuerzas.

Difícil, pero recomendable

No cabe duda de que «Robocop versus Terminator» es un buen juego, tanto por sus protagonistas como por sus gráficos y sonidos. Pero podría tratarse de un muy buen juego si llegar lejos no fuera casi imposible, o si por lo menos nos hubieran tenido el detalle de ofrecer varios niveles de dificultad. Hecha esta salvedad, lo cierto es que hay que felicitar a sus creadores, porque el cartucho engancha, tiene una trepidante acción y es divertido.

El Consolero Enmascarado






En su camino en busca de los terminators, Robocop encontrará panoramas tan dramáticos y desoladores como éste en el que los esqueletos se convertirán en espectadores de primera fila.


Al Súper-poli tampoco le importa disparar contra mujeres. Su misión es destruir a la malévola computadora Skynet y para lograrlo acabará con todo aquel que trate de impedírselo.

SUPER NINTENDO



ACCIÓN
INTERPLAY
Interplay
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 15
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas
Megas: 8

Gráficos 84
Los escenarios no son demasiado coloridos, pero están francamente bien realizados y gustan.

Música 85
Ritmos movidos que nos hacen creer que la acción es aún más trepidante y desenfrenada.

Sonido FX 88
Los disparos y las explosiones os llevarán a pensar que estáis en el mismo lugar de la acción.

Jugabilidad 80
Pese a los passwords, el nivel de dificultad es alto, por lo que llegar lejos resulta algo complicado.

Adicción 83
Llegar hasta Skynet supone todo un reto que picará a más de uno a jugar durante largas horas.

Total 83
El juego es bueno y muy recomendable, pero es una lástima que no existan varios niveles de dificultad entre los que poder elegir.

Lo Mejor
- El ritmo del juego. No hay ni un segundo de tregua.
- Robocop es francamente sencillo de controlar.

Lo Peor
- Algunos enemigos son un poco pesadetes.
- El elevado grado de dificultad.



EL BARRO QUE MÁS PEGA









La versatilidad de los luchadores y la espectacularidad de todos los escenarios son las dos grandes bazas de «Clayfighter» para Mega Drive.

Si queréis conocer las características de vuestro luchador, qué mejor momento que éste, justo antes de subir al ring y medir fuerzas con el adversario.



Seguro que cuando erais pequeños todos vosotros habréis jugado alguna vez con el barro. Pues bien, ahora tenéis la oportunidad de pelear en vuestra Mega Drive con este material, y sin mancharos, gracias a Interplay y a su laureada técnica "Claymation" (ya sabéis, figuras modeladas en barro y animadas fotograma a fotograma).

Ocho son los personajes que van a entrar en liza, y todos ellos han sido concebidos con gran sentido del humor. Sus nombres: Helga, Ickybod Clay, Blue Suede Goo, The Blob, Tiny, Taffy, Bad Mr. Frosty y Bonker. Un conjunto peleón y variopinto que engloba a una oronda valkiria, un muñeco de nieve, un forzudo de circo, un sardónico payaso, una calabaza fantasma, un marchoso rockero y a una simple pero simpática masa de barro. Con ellos podéis adentraros en un trepidante torneo que, en caso de resultar vencedores, os va a conceder el título de Rey del Circo. Claro que antes debéis salir victoriosos de los once combates previos y, encima, derrotar a un peligroso personaje anillado que se esconde en el último y definitivo enfrentamiento.

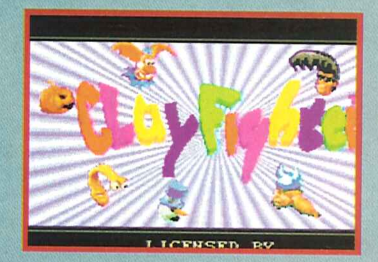
Pero además del Modo Torneo en este cartucho no falta el Modo Versus, para que os juntéis con otro amigo, elijáis a vuestros personajes preferidos y saltéis al ring dispuestos a todo. Y no olvidéis que en cualquiera de los dos modos de juego gana el combate el luchador que consiga dos victorias parciales.

Y para que podáis alcanzar vuestro objetivo, Interplay ha puesto a vuestra disposición tres niveles de dificultad y hasta doce velocidades de juego. Así que ¿a qué estáis esperando?









MEGA DRIVE

El barro salpica la Mega Drive

A pesar de que Interplay no se prodiga en los 16 bits de Sega, uno de los juegos más llamativos de esta compañía visita vuestra Mega Drive. Se trata de los aclamados luchadores de barro que vivieron momentos de gloria en Super Nintendo.

Ringler Studios ha programado el juego con unos resultados correctos, entre los que destaca el generoso tamaño de los sprites. Gracias a esto, a la técnica "Claymation" y a su llamativo colorido el juego entra por los ojos, pero pierde en el momento de entrar en acción, ya que muestra una lentitud imperdonable en este tipo de programas.

Cruela de Vil

Los «Clayfighters» visitan los 16 bits de Sega con un variado y divertido plantel de personajes.



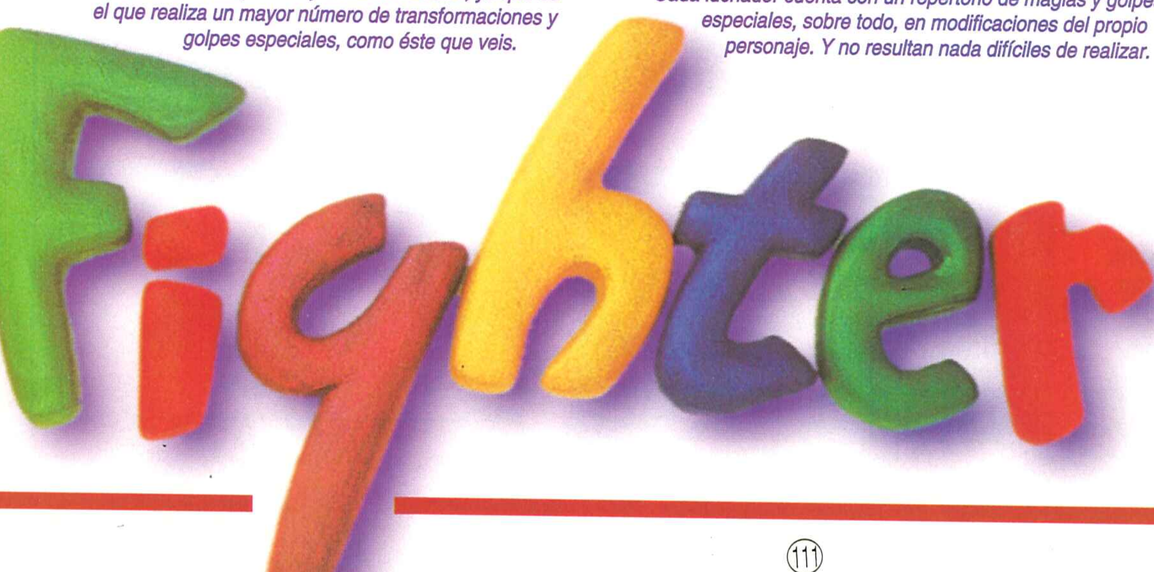
Éstos son los doce escenarios de los que tendréis que salir victoriosos si pretendéis convertiros en el mejor luchador moldeado en barro. El problema es que vuestros contrincantes aspiran a lo mismo.



The Blob es uno de los personajes más divertidos, ya que es el que realiza un mayor número de transformaciones y golpes especiales, como éste que veis.



Cada luchador cuenta con un repertorio de magias y golpes especiales, sobre todo, en modificaciones del propio personaje. Y no resultan nada difíciles de realizar.



LUCHA
INTERPLAY
Ringler Studios

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: -
Nº de fases: Torneo
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Megas: 16

Gráficos — 86
Sin duda, el aspecto más lucido del cartucho. "Claymation", colorido y sprites de gran tamaño.

Música — 83
Melodías correctas y discretas que no desentonan con la acción de los personajes.

Sonido FX — 83
Brillantes digitalizaciones al comienzo del combate, así como del nombre del ganador de los mismos.

Jugabilidad — 79
La lentitud de movimientos de los luchadores le resta puntos, pero su manejo no resulta en absoluto difícil.

Adicción — 80
La normal de todo juego de lucha con la opción de dos jugadores simultáneos para darle salsa.

Total — 81
Con mucho colorido y mucha "claymation", pero carece del "enganche" y de la jugabilidad que debería tener este cartucho.

Lo Mejor
- El tamaño de los ocho luchadores.
- La originalidad del personaje que se oculta en el último escenario.
- El humor que derrochan los golpes.

Lo Peor
- Que en el modo Torneo se repitan adversarios.
- No tener un pad de seis botones.

CUANDO EL CINE NOS VUELVE LOCOS

ANIMANIACS

Yakko, Wakko y Dot son los protagonistas de «Animaniacs», un cartucho que os trasladará a la Meca del Cine, concretamente a los estudios de la Warner Bros. El objetivo del mismo consiste en encontrar las 24 páginas que componen el guión de la nueva película de la productora. ¿Y por qué? Pues muy sencillo, porque los malos de turno, Brain y Pinky, han robado el argumento de lo que parece ser un éxito de taquilla, para hacerse de oro con él.

De la mano de estos tres mininos os adentraréis en una aventura de plataformas, localizada en los diferentes decorados donde se ruedan las películas de la Warner. Son cuatro los estudios a los que tenéis acceso al comienzo del juego: Aquatic, Adventure, Fantasy y Sci-Fi (vamos, ciencia ficción), pudiendo desplazaros por los escenarios de películas como "La Historia Interminable", "Alicia en el País de las Maravillas", "Tarzán" o "Alien". Y una vez que los hayáis recorrido todos, eliminando al inevitable enemigo cinematográfico que os aguarda al final, podréis acceder a nuevos estudios o fases.

La nota más curiosa que presenta este cartucho es que los tres personajes aparecen a la vez en pantalla, y aunque sólo manejáis a uno, podéis cambiar cuando queráis. Eso sí, tened en cuenta que no contáis con un marcador de vidas, sino que disponéis de tres oportunidades de juego (una por cada personaje). Además, cuando recojáis cien monedas obtendréis una valiosa continuación, para que sigáis recorriendo este complicado laberinto "de cine".











Junto a los indicadores, veréis tres casillas que funcionan como una máquina tragaperras. Se activará dependiendo de las monedas que cojáis, y dará jugosos premios, ¿o no?



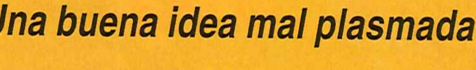
Éste el mapa de los estudios de la Warner Brothers. En principio podréis entrar en cuatro decorados para recuperar los guiones, siempre que esquivéis a la policía.





La Super se va a convertir en un gran decorado de cine gracias a la visita de estos tres simpáticos personajes.











Corriendo...

...y trasportando objetos, y subiéndose unos encima de otros. Éstas son las tres habilidades principales de nuestros protagonistas.

Una buena idea mal plasmada

Este cartucho para Super continúa la estela iniciada por los «Tiny Toons»: creación Spielberg, dibujos Warner y plataformas Konami. Pero en el caso de «Animaniacs», la compañía japonesa se ha despistado en lo que se refiere a la jugabilidad.

Presenta unas plataformas con su pizca de originalidad por los tres personajes simultáneos, pero que se pierde al ver que no presentan habilidades distintas y que, a veces, más que ayudar despistan. Sumadle una perspectiva engañosa y tendréis un juego que podría haber sido muy divertido, pero que se ha quedado en un curioso intento.

Cruela de Vil

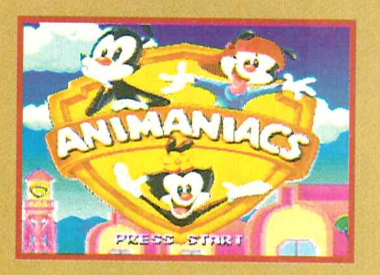


Ante enemigos de este calibre, lo mejor es correr como posesos, ya que si consiguen atraparos perderéis a un personaje.



No se os ocurra pasar por alto las monedas, porque cuando consigáis cien veréis cómo una continuación sube a vuestro marcador.

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 86
Los escenarios se ajustan a los de la serie televisiva y los tres protagonistas están muy bien animados.

Música — 83
Un curioso cóctel que incluye desde la melodía de la serie hasta la de los films a que hacen referencia.

Sonido FX — 79
Tirando a escasos y normalitos, sin nada que llame especialmente la atención.

Jugabilidad — 74
Los protagonistas derrapan y son demasiado lentos en momentos cruciales, y la perspectiva es engañosa.

Adicción — 79
Para forofos de la serie y personas con paciencia, que lleguen a dominar la profundidad de escenarios.

Total — 80
La idea es tan brillante como la serie de Spielberg, pero los resultados no alcanzan las cotas habituales en Konami.

Lo Mejor
- La ambientación cinematográfica cien por cien, con todo tipo de referencias para los amantes del cine.
- La animación de los protagonistas.

Lo Peor
- Que el policía consiga atraparos.
- La dichosa perspectiva.

LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO

Aero the acro-bat 2

EL PLAN «B» DE EDGAR EKTOR



Plataformas flotantes como ésta que os mostramos os abrirán nuevas rutas siempre y cuando Aero las encuentre y se suba a ellas.







Estas casetas mágicas son las que trasladan a Aero de un nivel a otro. Ahora bien, para encontrar este medio de transporte tenéis que explorarlo todo. Y además, no siempre es fácil acceder a ellas.

Seguramente recordaréis a Aero, el murciélago acróbata de Sunsoft. Bien, pues Aero regresa ahora a Super Nintendo, con una nueva aventura que comienza donde terminaba la primera parte.

Para refrescaros la memoria vamos a recordaros que Aero se enfrentaba a Edgar Ektor, quien pretendía implantar el reinado del terror en el mundo del circo. Pues bien, tras este primer intento, el escenario de los disgustos de este pequeño murciélago se va a trasladar a una especie de Museo de los Horrores, en el que Ektor ha instalado a sus secuaces -que no están muy bien de la cabeza, todo hay que decirlo-. Y es que Edgar consiguió salvarse en el último minuto gracias a la intervención de su lugarteniente, el no menos peligroso Zero, y ahora pretende poner en marcha lo que él denomina el plan «B».

Así, de nuevo tendremos a una bella fémina en peligro, y a miles de seguidores de Ektor acechando a lo largo de los 35 niveles que componen los siete mundos de esta nueva aventura plataformera. A lo largo y ancho del cartucho Aero demuestra que continúa en plena forma, ya que es capaz de realizar unas piruetas dignas del mejor acróbata, e incluso tiene ensayado un nuevo ataque consistente en lanzarse en picado, con el que golpea a enemigos o rompe bloques secretos que se encuentren situados en el suelo.

Por último, deciros que cada vez que Aero complete un mundo conseguirá un password, lo que le facilitará enormemente las cosas a la hora de verse las caras con Ektor y acabar con él de una vez por todas... ¿o no?



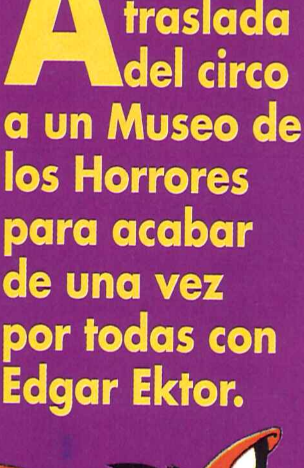


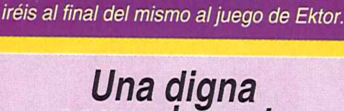
En cada nivel están desperdigadas las letras que forman "Aero". Encontradlas e iréis al final del mismo al juego de Ektor.



Además de su giro con tirabuzón, Aero también puede enfrentarse a los secuaces de Ektor arrojándoles estrellas que resultan muy efectivas.

Aero se traslada del circo a un Museo de los Horrores para acabar de una vez por todas con Edgar Ektor.





Una digna segunda parte

Sunsoft nos tiene acostumbrados a cartuchos bien realizados y, una vez más, no defrauda. La secuela de Aero es una extensa aventura con las plataformas como plato fuerte, que os permitirá disfrutar con unos decorados muy bien concebidos.

En el resto de los apartados, Iguana Entertaiment ha seguido trabajando con el murciélago en la línea que ya marcaron en la primera parte, sin añadir grandes innovaciones al juego ni al personaje protagonista.

Cruela de Vil



Son muchos los items que Aero puede recoger. Sirven para sumar puntos, mejorar su ataque e incluso para convertirle en una bola de fuego. Eso sí, el efecto es temporal y hay que aprovecharlo.











SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
SUNSOFT
Iguana
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7 mundos
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 83
Los escenarios son muy vistosos, cuentan con una buena ambientación, y con un scroll rápido y eficaz.

Música — 86
Las melodías son pegadizas y lo bastante movidas como para dotar al juego de alegría musical.

Sonido FX — 83
En la tónica general del cartucho, son correctos y no desentonan con el resto de los apartados.

Jugabilidad — 82
En los saltos con tirabuzón, la pirueta típica de Aero, cuesta dominar la dirección y el punto de caída.

Adicción — 83
El punto de enganche que poseen todos los juegos de plataformas extensos y con una dificultad ajustada.

Total — 83
Sunsoft e Iguana presentan un cartucho que, sin revolucionar el mundo de las plataformas, consigue entretener.

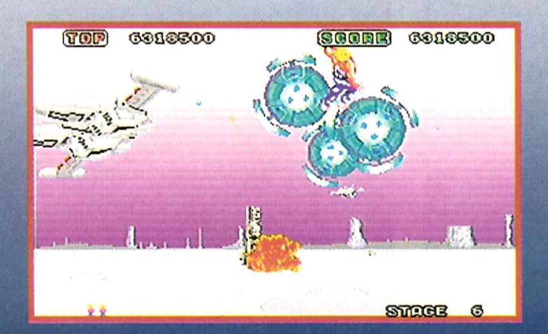
Lo Mejor
- Que cuenta con un elevado número de niveles.
- Los escenarios son bastante bonitos, sobre todo los niveles de la nieve.

Lo Peor
- Perderse y no encontrar la caseta que conduce al siguiente nivel.



SEGA MD 32X

SPACE HARRIER







ALGUNOS CLÁSICOS ES MEJOR DEJARLOS EN PAZ

Space Harrier» no es precisamente un título con el que Sega pretenda sorprendernos. Primero, porque es un juego antiguo y bastante pobre. Y segundo, porque no se ha hecho nada por tratar de enriquecerlo de alguna manera.

Para los más jóvenes o los que no lo conozcáis, os diré que no es más que un mata-mata en el que un muchachote que hace las veces de nave se mueve por toda la pantalla, disparando a todo enemigo que se le aproxime de frente. Una mecánica simple acompañada por una técnica más simple aún. Y es que no tiene apenas fondos, los colores de los escenarios son planos y los enemigos, aunque sorprendentes y espectaculares a veces, empiezan a repetirse después de los cinco o seis primeros niveles. No se puede negar que se mueve rápido, rapidísimo, pero es que tampoco hay demasiadas cosas que mover.

Como juego en sí, no ofrece más que el reto personal de empeñarse en pasar de fase. Más que nada por cabezonería, porque los mismos enemigos sobre escenarios similares y con una dificultad cada vez más elevada es un la única "sorpresa" que os espera. Eso y alguna fase de bonus subidos en el lomo de un dragón. Como veis, no tiene demasiado que ofrecer. Ya cuando salió era un juego simplote...

En el único aspecto que vais a apreciar que estáis jugando en una máquina de 32 bits, es en la velocidad con la que os desplazaréis por sus casi bocetados escenarios. No es que sea mucho, aunque puede resultar suficiente para los nostálgicos y para los incondicionales de los shoot'-em-up.

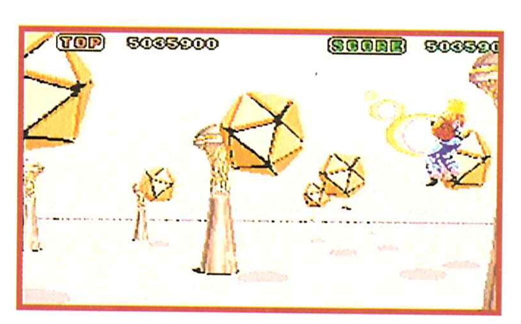








El menú de opciones os permite optar entre tres niveles de dificultad, el número de vidas, la melodía y el control del protagonista. Esta pantalla es sin duda la más colorista de un cartucho más bien plano y simplón.









Lo más impresionante de este juego son los enemigos finales. Grandes bestias, dragones de fuego y naves futuristas intentarán impedir tu paso al siguiente nivel. Ninguno es demasiado difícil si sabes dónde disparar.

Pese a lo que podáis pensar, este personaje por sí solo es capaz de acabar con todas las naves que se le pongan a tiro, por muy gigantescas que parezcan.





Sin comentarios

Me esperaba muchas cosas de MD 32X, pero no un juego con más años que Matusalén al que no se le ha modificado prácticamente nada. Es feo, simple de gráficos, repetitivo y soso. El hecho de que se mueva rápido tampoco significa mucho, porque pocas son las cosas que tiene que mover: prácticamente no hay decorados, los colores son planos y la animación de los enemigos es inexistente.

La pena es que después de ver juegos como «Doom» o «Star Wars Arcade», alguien piense que los posibles usuarios de MD 32X se van a conformar con cartuchos como éste. Para disfrutar de «Space Harrier» no hace falta una máquina de 32 bits.

Teniente Ripley



También bonus

Una vez que completes seis fases, un enorme dragón blanco volará hacia ti. Sólo tienes que subirte a su lomo y destruir todos los árboles que se pongan a tiro, pues el dragón se controlará automáticamente.



MEGA DRIVE 32X



SHOOT'EM UP
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 5
Nº de fases: 25
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Megas: 16

Gráficos — 68
El juego es rápido, pero los enemigos se repiten y no se mueven y los decorados brillan por su ausencia.

Música — 72
No está mal, las melodías son rápidas y siguen el ritmo veloz del juego.

Sonido FX — 71
Bastante pobre de efectos sonoros. Igual que casi todo, son escasos, repetitivos y cansinos.

Jugabilidad — 70
Tiene un único objetivo: que no te den los disparos enemigos. Al principio es divertido, luego cansa.

Adicción — 69
Todo es avanzar para ver los mismos enemigos en los mismos escenarios, pero algo más difícil.

Total — 69
Una máquina tan potente no debe conformarse con conversiones añejas que no ofrecen nada, ni bueno ni malo. ¡A mejorar!

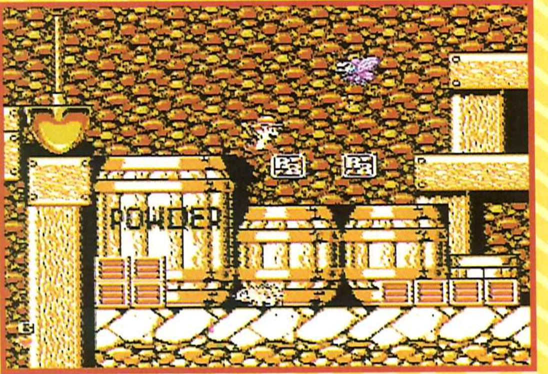
Lo Mejor
- Es muy rápido.

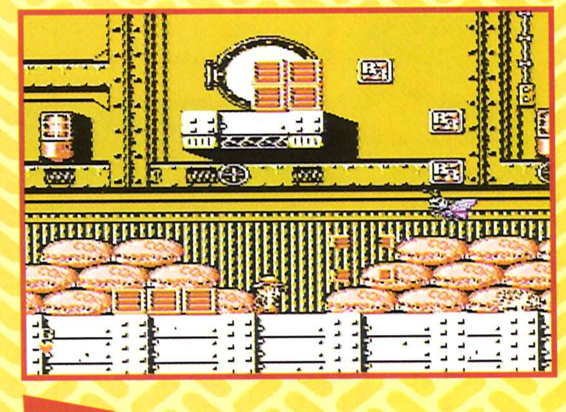
Lo Peor
- Repetitivo y monótono.
- Los escenarios no podían ser más pobres.





NINTENDO N.E.S





CHIP'N DALE

RESCUE RANGERS 2

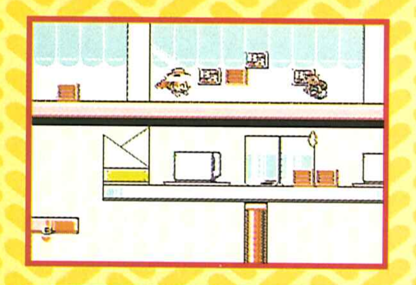
Chip y Dale, éste último más conocido entre nosotros como Chop, han evolucionado mucho desde aquellos tiempos en los que su máxima ambición era fastidiar lo más posible al Pato Donald. Ahora son dos Rescue Rangers de armas tomar, en cuyo vocabulario no entra la palabra miedo. Y como buenos Rangers, van a tener que afrontar una peligrosa misión: mandar a Fat Cat de vuelta a la cárcel y de paso recuperar la valiosa Urna del Faraón que ha robado este malvado gato.

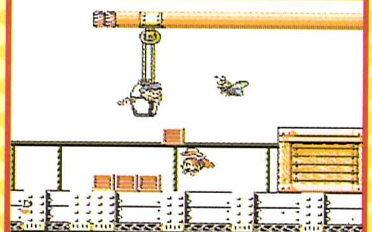
En las ocho fases que tenéis que atravesar como Rescue Rangers os espera de todo, desde cocinas, alcantarillas y mansiones encantadas, hasta torres misteriosas y zonas de lo más futurista. Y lo peor es que todas ellas están pobladas por peligrosos animalillos que se han aliado con Fat Cat para que vuestra misión fracase. Por suerte, a lo largo de la aventura las dos ardillas van a contar con la inestimable ayuda de sus amigos Monterey Jack, Gadget y Zipper, así como con su arrojo y valentía.

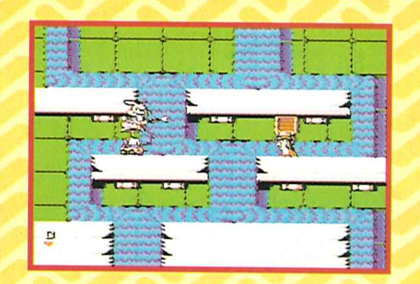
Por lo demás, Chip y Dale deben correr, saltar y recoger placas Rangers a cambio de las cuales obtendrán un corazón más o estrellas que les dan vidas extra. Y para poder acabar con los secuaces de Fat Cat, nada mejor que coger un objeto de los muchos que encontrarán a su paso y lanzarlo de manera certera.

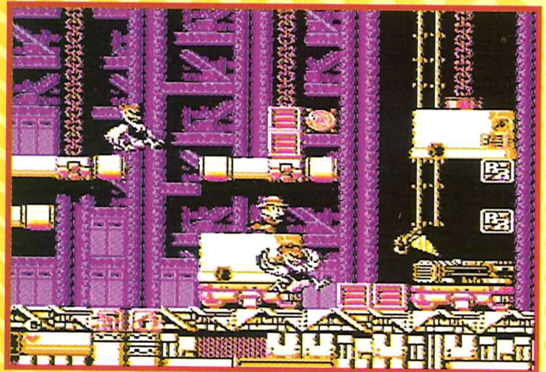
Muchas plataformas, gigantescos enemigos finales e incluso un nivel en vagoneta emulando a Indiana Jones son algunos de los ingredientes que ofrece este nuevo cartucho para los 8 bits de Nintendo. ¡Ah!, y en él podéis elegir entre Chip y Dale o bien juntaros con un amiguete y optar por los dos jugadores simultáneos.

A pesar de su pequeño tamaño, Chip y Dale no se van a dejar asustar ni aunque les salgan al paso legiones de espíritus del Más Allá. Al fin y al cabo, ¿qué son unos fantasmitas?









Las dos ardillas más famosas y divertidas de los dibujos animados van a enfrentarse a ocho fases repletas de plataformas.

Si tú eres Chip, yo soy Dale

Lo ideal es encontrar un voluntario para jugar los dos a la vez. Claro que si no lo conseguís, podéis ocupar el puesto de cualquiera de las ardillas. Eso ya es cuestión de preferencias.

¡Un juego para N.E.S.!

Si Chip y Dale se lanzan al rescate de la Urna del Faraón, Capcom se ha lanzado al rescate de los 8 bits de Nintendo cortando la sequía de programas para este sistema. Y además lo ha hecho con un juego divertido, a lo que contribuye decisivamente la opción de dos jugadores, y muy bien realizado en sus aspectos gráficos.

En líneas generales se trata de un cartucho simpático, que se deja jugar de forma agradable, y con los suficientes argumentos como para dejar el buen sabor de boca que acompaña a los cartuchos respaldados por los personajes Disney.

Cruela de Vil

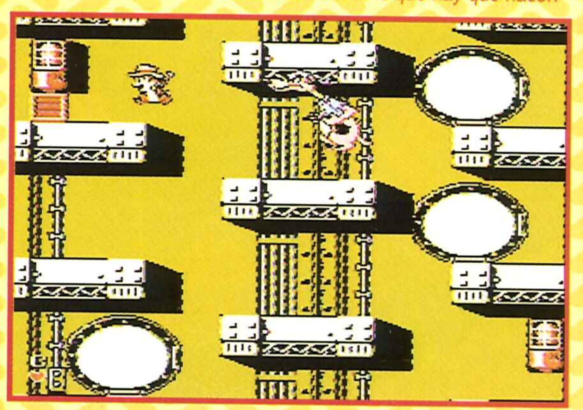


Llegados a este punto, Monterey Jack os dará a elegir entre tres destinos. El orden lo determinaréis vosotros mismos.



Unos bonus nunca vienen mal. Coger la pelota roja y apuntar a las estrellas voladoras es todo lo que hay que hacer.





N.E.S.



PLATAFORMAS
CAPCOM
Capcom

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 4



Gráficos — 86
Las aventuras de Chip y Dale están localizadas en unos decorados que se adecúan a cada situación.

Música — 81
Las melodías tienen ritmillo y se dejan escuchar con agrado, aunque posean cierta resonancia metálica.

Sonido FX — 79
Los efectos cumplen su misión con dignidad aunque no abundan, que todo hay que decirlo.

Jugabilidad — 86
Tan divertido como fácil de manejar, ya que las ardillas se desplazan con agilidad por las ocho fases.

Adicción — 85
Podéis jugar con Chip, con Dale o con los dos a la vez, si encontráis un amigo dispuesto a colaborar.

Total — 85
Capcom nos sorprende agradablemente con un nuevo juego para los 8 bits de Nintendo, divertido y bien realizado.

Lo Mejor
- Que sea para N.E.S.
- Los dos jugadores simultáneos son un gran aliciente.

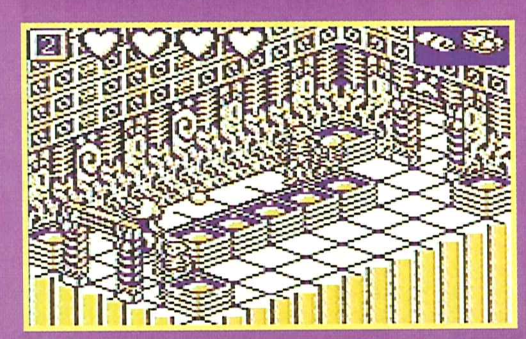
Lo Peor
- Que los enemigos no sean demasiado numerosos.

LO MÁS NUEVO

NINTENDO GAME BOY

PLATAFORMAS EN 3D





Si os pedimos que recordéis el «Solstice» de NES o el «Equinox» de Super Nintendo, seguro que empezáis a imaginaros de qué va este complicado cartucho para Game Boy. Pero la historia no puede ser más extraña y original. El joven monstruo Max, aspirante a ser una gran estrella del rock, ha decido utilizar sus habilidades para desterrar a un personaje con muy malas pulgas, el Rey Krond. Y es que este amargado ser ha prohibido que cualquier monstruo haga música dentro de su territorio.

Para enfrentarse al Rey, nuestro valiente rockero tiene que completar nueve niveles repletos de enrevesados puzzles en tres dimensiones. De hecho, el primer problema que se va a encontrar Max va a consistir, precisamente, en una perspectiva que le obliga a poner toda su atención en cada movimiento.

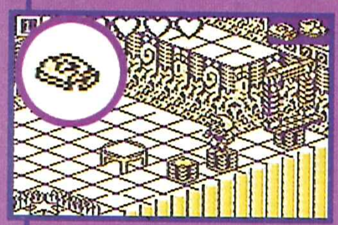
Pero vamos a explicar el desarrollo del juego de un modo mucho más general, para que todos nos enteremos bien. Nuestro monstruo tiene que completar las nueve plantas de que está compuesto el extraño edificio del Rey Krond. Cada planta tiene tres puertas, y cada una de ellas conduce a una misión distinta. Por cada misión resuelta Max va a recibir una cantidad concreta de dinero, de tal manera que al cumplir las tres pueda pagar a un ascensorista para que le suba a la siguiente planta.

Con el fin de facilitar algo el trabajo, hay una buena colección de objetos esperando a que Max dé con ellos. Algunos pueden ser empleados como armas, y otros proporcionan a nuestro personaje alguna habilidad física. Lo peor del caso es que sólo podrá llevar dos de ellos a un tiempo, así que de cómo vayáis eligiendo dependerá gran parte de vuestro éxito.

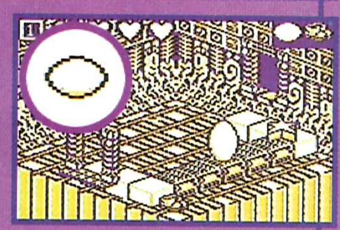
No lo dudéis, vais a tener que devanaros los sesos para completar cada habitación y cada laberinto, y necesitaréis grandes dosis de paciencia para concluir la aventura. Sin estas virtudes, estaréis perdidos.

monster max

El equipaje de un rockero



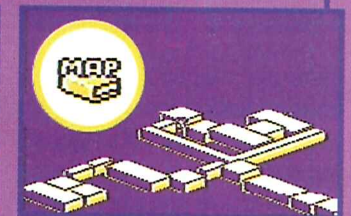
Bolsa: Permite coger un bloque ligero para dejarlo después en el lugar más adecuado.



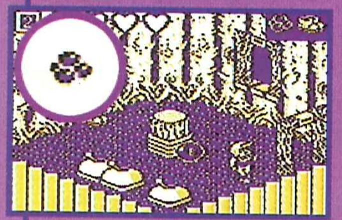
Campo de energía: Una especie de huevo protegerá a Max de los ataques, pero no podrá moverse.



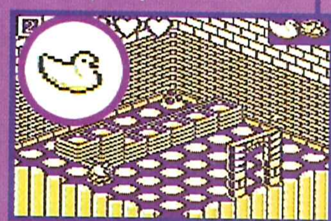
Espada: Esgrimiéndola, Max se librará de los enemigos que haya frente a él. Muy práctica.



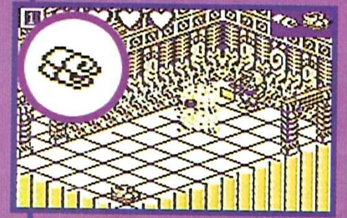
Mapa: Con este ítem se puede visualizar el mapa entero y no sólo la parte ya visitada.



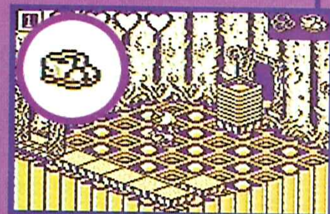
Minas: Se coloca una junto a enemigos y bloques, y vuela todo lo que haya cerca. Corre.



Pato: Le da a Max la posibilidad de agacharse para acceder a lugares de otro modo inaccesibles.



Súper hechizo: Lanza una bola que destruye a los enemigos. Hay otro de menor alcance.



Botas de salto: Gracias a ellas, Max podrá saltar para subir a las plataformas más elevadas.

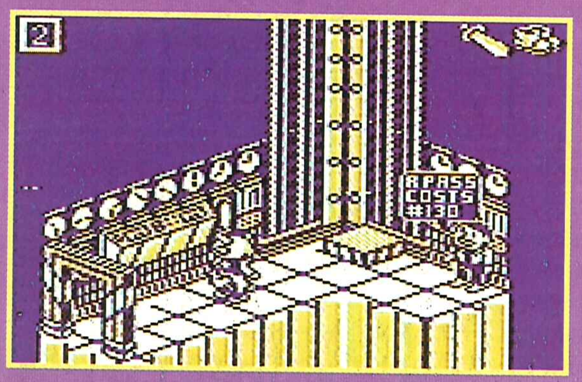
Habilidad e inteligencia

***M**onster Max» es un reto ideal para quienes estéis cansados de pasaros juegos a la primera y alardeéis de que no hay cartucho que se os resista. No os bastará con ser más hábiles que nadie ni con ser rápidos y prácticos pensando: necesitaréis combinar las dos virtudes.*

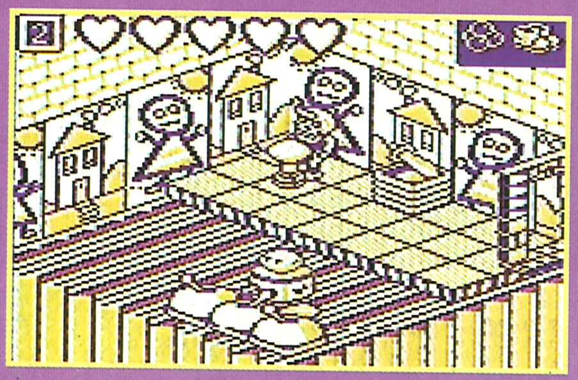
Este cartucho (heredero de la saga «Solstice») entusiasmará a los amantes de la estrategia y les enganchará sin remisión. Si no tenéis paciencia y os saca de vuestras casillas repetir mil veces una habitación, olvidaos de «Monster Max». Si os gusta jugar por el placer de demostrar que sois capaces de desentrañar mil complicados puzzles, no dudéis en haceros con él. Es tan largo que no os decepcionará.

Teniente Ripley

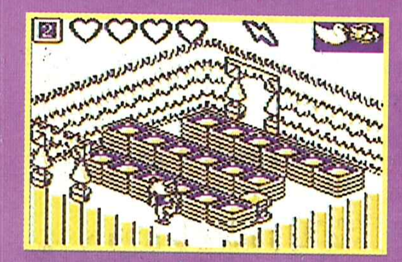
Vuestra mente no va a tener ni un segundo de descanso junto a «Monster Max» y sus complicados puzzles.

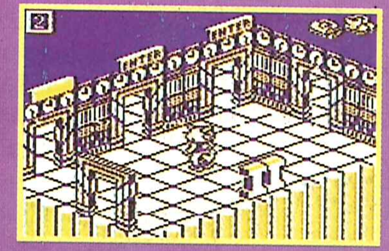


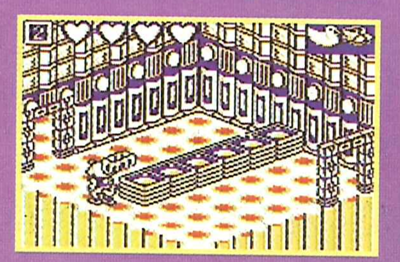
Para pasar de fase, o mejor dicho, cambiar de planta, Max debe pagar al ascensorista el precio del viaje. La única manera de conseguir el dinero es completar las misiones de cada planta.



En algunas habitaciones esperan robots como éste. Se controlan desde una palanca y pueden realizar un montón de acciones peligrosas. En este caso acciona palancas para lograr la espada.







GAME BOY



PLATAFORMAS
TITUS
Rare
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 90
Una gran nitidez en escenarios, enemigos y objetos os facilitará el problema de la perspectiva.

Música — 83
Marchosa y rockera. Hay ocasiones en las que no parece la más adecuada, pero cumple su cometido.

Sonido FX — 84
Los efectos sonoros son suficientemente variados, y cada acción cuenta con su correspondiente sonido.

Jugabilidad — 91
El control es sencillo, así que cuando os hagáis con la perspectiva disfrutaréis como enanos.

Adicción — 92
Requiere ganas de pensar, paciencia y habilidad. Si cumplís estos requisitos, no os podréis separar de él.

Total — 90
Un juego para los que quieran algo más que un típico arcade y no les importe "perder" el tiempo pensando y pensando.

Lo Mejor
- Los passwords.
- Textos en español.
- Es larguísimo.

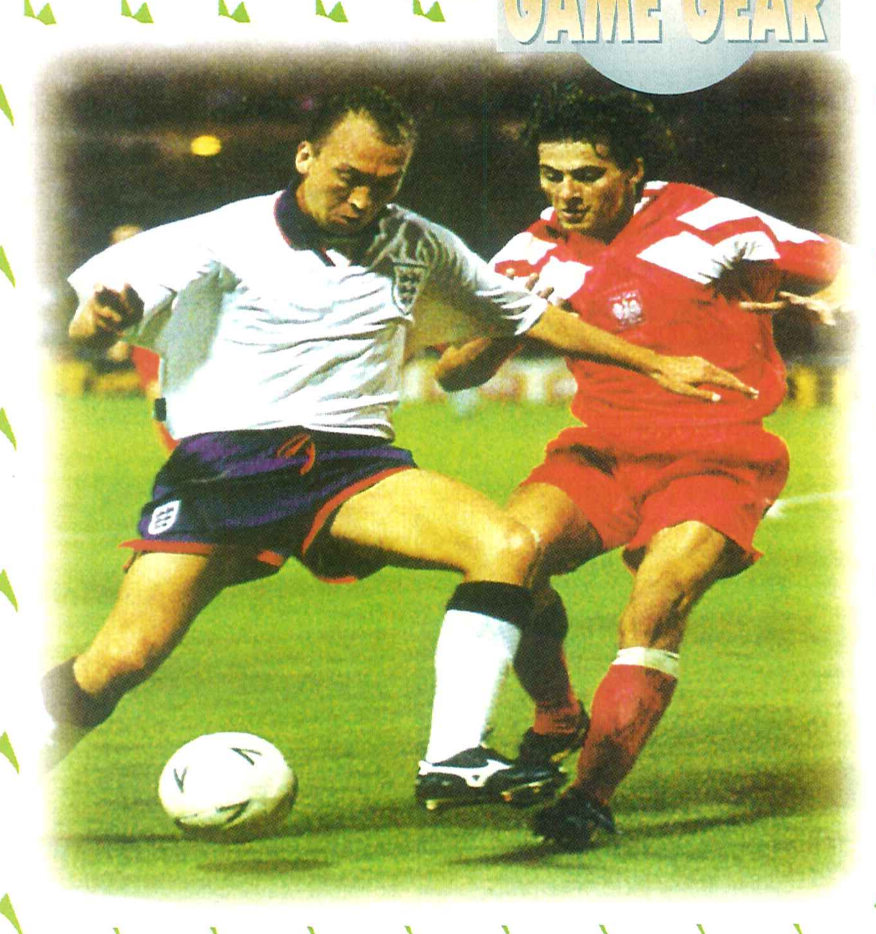
Lo Peor
- La dificultad llega a ser extenuante.
- Cuando has tenido una idea para salir del atolladero, pero te falla la habilidad para llevarla a cabo.

LO MÁS NUEVO

SEGA GAME GEAR

FÚTBOL PORTÁTIL SIN CODIFICAR

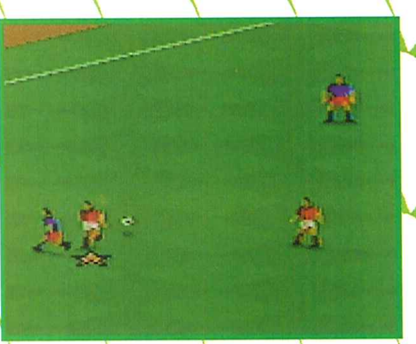
FIFA international soccer



En los ocho bits portátiles de Sega también vais a poder disfrutar del mejor simulador de fútbol de la especialista EA Sports. Cincuenta y dos selecciones nacionales, entre las que se encuentra un combinado formado por los mejores jugadores llamado EA All Stars, componen esta conversión del programa aparecido hace aproximadamente un año para Mega Drive.

Como en éste, son cuatro los modos de juego que podéis elegir: Exhibición (partido aislado o amistoso); Torneo, donde intervienen las veinticuatro selecciones participantes en el último Mundial de fútbol de Estados Unidos a excepción de la que elijáis (si es que queréis introducir a una que no estaba entre las clasificadas); Eliminatoria, donde entráis directamente en enfrentamientos de octavos de final; y Liga, formada por ocho selecciones con partidos de ida y vuelta.

En cuanto a las opciones que os ofrece esta versión "de bolsillo", contáis con diferentes duraciones de cada tiempo (2, 4, 6, 8, 10, 15, 20, 30 y 45 min.); dos niveles de juego: simulación, donde se pitan todas las faltas y los futbolistas notan el cansancio conforme avanza el partido, y acción, donde no cuenta ninguna de las dos apreciaciones anteriores; y tres tipos de campo: seco, húmedo y mojado. Si bien era imposible incluir todas las opciones que presentan otros simuladores deportivos de EA, se ha respetado la calidad gráfica, animaciones y la perspectiva semidiagonal tan característica de la compañía más deportiva.



Para poder realizar una buena galopada por la banda como ésta, sólo tenéis que ir pulsando el botón 1 para adelantar el balón.



Las animaciones de esta conversión para Game Gear, aunque menores en número, no han perdido en cuanto a calidad gráfica.







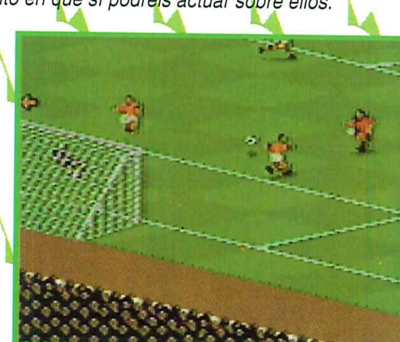
En los saques de las faltas contáis con la ayuda de una cruz de señalización para poder seleccionar con mayor precisión el lugar o compañero donde queréis colocar el esférico.



Los porteros siempre son automáticos, es decir, controlados por la computadora, excepto cuando os vayan a lanzar una pena máxima, momento en que sí podréis actuar sobre ellos.



EA Sports va a trasladar su fútbol de enorme calidad, plasmado en el «FIFA Soccer», a uno de los estadios más reducidos, la Game Gear.





Goles son amores

Parece que la calidad que ofrece Electronic Arts Sports está por encima de soportes. La conversión que ha realizado del ya antiguo (hace aproximadamente un año que salió para la 16 bits) «FIFA International Soccer» les ha salido casi redonda. Las animaciones y el tamaño de los jugadores es perfecto, así como el conjunto de opciones, reducidas por motivos de memoria. Eso sí, se requiere un poco de tiempo para hacerse con un perfecto control de los botones.

Boke



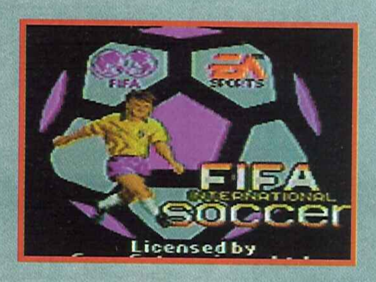
Aunque parezca mentira, ésta es la alineación de la selección española que nos ofrece EA Sports. ¿Tanto cuesta poner los nombres originales?.







GAME GEAR



DEPORTIVO
EA SPORTS
Tiertex

Nº jugadores: 1
Vidas: 0
Nº de fases: Competición
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 88

El tamaño de los sprites es el adecuado a la pequeña pantalla y las animaciones ofrecen mucha calidad.

Música — 81

No es el aspecto más importante del programa. Se deja escuchar en las pantallas de opciones.

Sonido FX — 84

Algunas digitalizaciones (sobre todo el silbato del señor de negro y los gritos del público) están logradas.

Jugabilidad — 85

Al haberse adaptado bien a un pad con sólo dos botones, se ha conseguido una buena jugabilidad.

Adicción — 87

Los jugadores son capaces de hacer tijeretas, rematar de cabeza, driblar y disparar buenos chutazos.

Total — 86

Uno de los mejores simuladores de fútbol para la pequeña de Sega. Una pena que no sirva para dos jugadores simultáneos.

Lo Mejor

- Las animaciones de los jugadores.

Lo Peor

- La musiquilla cascada.



NBA JAM

Una exacta conversión



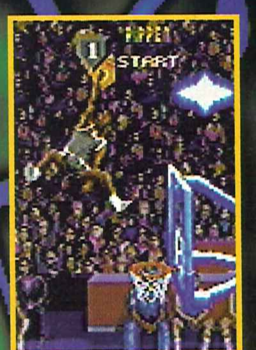


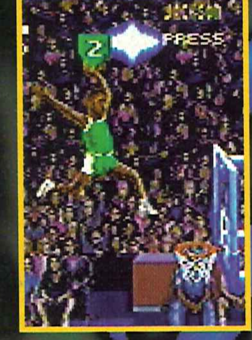


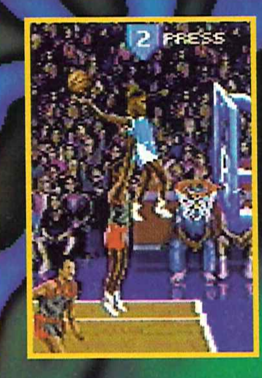
Demasiado tarde nos llega «NBA JAM» para Mega CD, cuando hace casi un año del lanzamiento de este programa para 16 bit y portátiles. Y lo hace sin presentar ninguna innovación, algo que no tiene sentido si tenemos en cuenta que para ver un juego de Mega CD se necesita una Mega Drive.

Dejando a un lado estas apreciaciones, nos encontramos ante un arcade de jugabilidad endiablada y diversión tan estratosférica como los mates que realizan las mejores parejas (una por cada equipo) de la NBA en la actualidad. Todo ello con opción para cuatro jugadores simultáneos, varios niveles de dificultad, posibilidad de controlar los dos jugadores de tu equipo y todo lo que ya conocéis de «NBA JAM».









PUNTUACIÓN

Ya que es un soporte de 32 bits podían haber incluido algunas innovaciones a esta conversión, en el apartado sonoro y, sobre todo, en el gráfico. Aun así, gracias a la jugabilidad del programa original para Mega Drive, este juego salga en el formato que salga siempre será divertido. Pero ya está bien con el Mega CD.



SONIC TRIPLE TROUBLE

El Sonic de siempre

SEGA GAME GEAR





El erizo azul de Sega regresa a la portátil de esta compañía con una aventura en la que, de nuevo, el objetivo que os lleva a atravesar los seis mundos que componen el juego es la búsqueda de las seis Esmeraldas del Caos.

Para no variar, el doctor Robotnik es el malo de turno. Eso sí, se ha compinchado con Knuckles para seguir siendo el orgulloso poseedor de tan preciadas gemas. Y por medio también anda un buscador de tesoros, un tal Nack the Weasel, que posee una moto aérea para desenvolverse mejor.

A Sonic le sigue fielmente su amiguito Tails, el zorro de dos colas. La lealtad de Tails ofrece al jugador la posibilidad de elegir entre éste y Sonic a la hora de adentrarse en Mobius. Ambos personajes cuentan con determinados movimientos especiales que les facilitarán derrotar a sus enemigos, así como con objetos que les ayudan a avanzar, tales como el tablero de propulsión a chorro, las zapatillas propulsadoras, el zorro marino, el saltador o la vagoneta.

Tampoco faltan los monitores que ofrecen al protagonista diversas sorpresas, entre las que destaca la posibilidad de obtener una Esmeralda del Caos en una de las Etapas Especiales, a las que se accede siempre que se encuentre el monitor correspondiente y se posean 50 anillos. Además, este cartucho ofrece otra opción de juego, el denominado «Time Attack», que consiste en una desenfrenada carrera contra el reloj y contra el personaje que controla la computadora.





PUNTUACIÓN

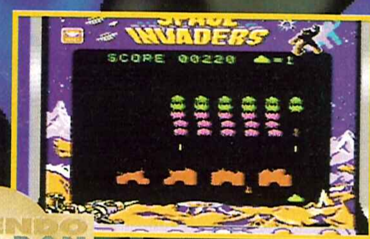
Nueva aventura portátil de Sonic en la que el protagonista no presenta ninguna evolución destacable, dentro de unos bonitos y logrados gráficos. La lástima es que a los enemigos casi ni los veréis de lo escasos que son. Así, el cartucho resulta facilón y ofrece muy poco al universo del erizo azul. Sólo destacan los niveles de bonificación.



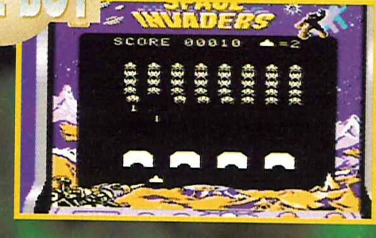
SPACE INVADERS

El bisabuelo de los mata-mata







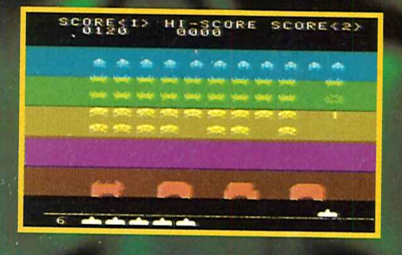


Los más nostálgicos y los que tengan ya unos añitos, recordarán una de las primeras recreativas que salieron a la luz y que elevaron la fiebre por matar marcianos a su máxima potencia. Nos referimos al emblemático «Space Invaders», todo un clásico de los videojuegos que Nintendo ha rescatado del baúl de los recuerdos para adaptarlo a Super Game Boy.

Se trata de un cartucho de 4 megas en el que podéis optar por el Modo Super Game Boy o el Arcade. Si elegís el primero, alrededor de la pantalla aparecerá el marco de la recreativa y podréis seleccionar entre jugar en blanco y negro, en color o simulando el papel de celofán que aparecía en el original para dar sensación de colorines.

En cuanto al Modo Arcade, exclusivamente concebido para Super Game Boy, las naves espaciales invadirán toda la pantalla, vamos, que desaparece el marco característico y además de los tres tonos antes mencionados, tendréis uno más a vuestra disposición. En éste último vuestra nave y los alienígenas se desplazan sobre un decorado que representa un planeta y su bóveda celeste.

En cualquiera de los casos, la mecánica es igual de simple: destruir todas las naves invasoras antes de que éstas os destruyan a vosotros.





PUNTUACIÓN

No tiene gráficos destacables, carece de melodías rompedoras y los efectos de sonido no os darán la sensación de estar en plena guerra galáctica. ¿Qué tiene entonces «Space Invaders»? Pues muy sencillo, tiene el sabor añejo de los videojuegos de primera generación, por ser los pioneros en el género. Dedicado para nostálgicos.

70

EL GUARDIÁN DE LAS PALABRAS

La última aventura de Macaulay Caulkin





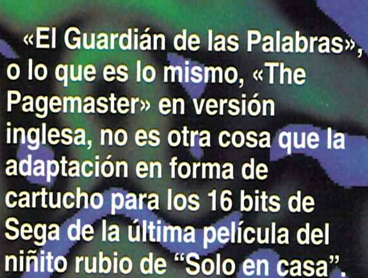


«El Guardián de las Palabras», o lo que es lo mismo, «The Pagemaster» en versión inglesa, no es otra cosa que la adaptación en forma de cartucho para los 16 bits de Sega de la última película del niñito rubio de "Solo en casa".

Tanto en la película como en el juego, el protagonista es Richard Tyler. Se trata de un chaval apocado y retraído que de buenas a primeras se ve trasladado a un mundo fantástico, donde los protagonistas de obras clásicas de la literatura como "La Isla del Tesoro" o "El extraño caso del Dr. Jekill y Mr. Hyde" cobran vida. ¿Para qué? Pues con el único y malvado objetivo de atrapar a Richard y convertirle en un marcador de libros humano.

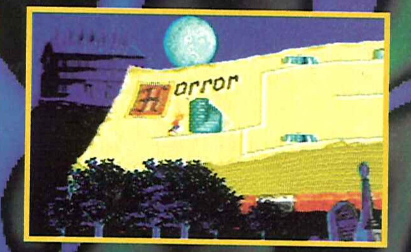
Si quiere evitar este destino, nuestro protagonista debe atravesar las tres zonas que conforman el mundo imaginario y fantástico de Pagemaster: el Horror, la Aventura y la Fantasía. Pero para volver al mundo real, además tiene que encontrar los ocho pases de biblioteca que le servirán de pasaporte para nuestro mundo.

Saltos, armas especiales, muchos enemigos y niveles de bonus en 3D os aguardan. Y es que «El Guardián de las Palabras» está deseando recibiros en sus dominios.









PUNTUACIÓN

Un nuevo cartucho que trata de aprovechar el tirón de la película y del protagonista de la misma, Macaulay Caulkin. No deja de ser un juego de plataformas bien realizadas, con unas sorprendentes fases de bonus que simulan muy bien el laureado Modo 7. Sin embargo, el personaje central resulta un pelín incontrolable.



Listas de Éxitos

No se sabe muy bien si en estas listas están recogidos los juegos que ya son todo un éxito, o si es que los juegos se convierten en éxito al aparecer en nuestras listas. Pero al fin y al cabo, ¿qué fue antes, el huevo o la gallina? Pues eso, que aquí tenéis los mejores juegos de cada formato en el comienzo del año 95.

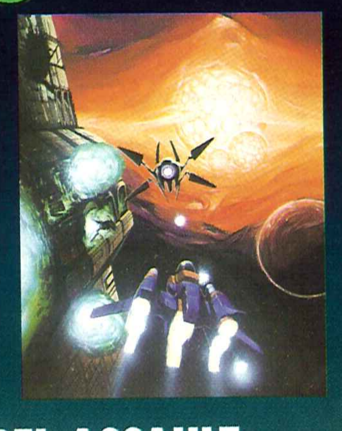


La resaca Fin de Año se hace notar

Después de las Navidades siempre transcurren unos mesecitos de tregua, en los que las compañías afilan las garras y preparan su estrategia para sorprendernos con sus cartuchos más agresivos y apabullantes. Por desgracia, este mes ha sido de los de tránsito y cómodo relax, y salvando alguna que otra novedad llamativa, no ha habido grandes juegos que llevarse a la consola. La resaca de las fiestas y la famosa cuesta de enero ha llegado también hasta los videojuegos, pero seguro que el mes que viene empieza la recuperación y podemos ofreceros más cambios en las Listas.

MEGA CD

Mientras «Rebel Assault» y «Battlecorps» siguen copando los puesto de cabeza, «Lethal Enforces 2» protagoniza la única novedad en las listas de Mega CD.



1	(R)	REBEL ASSAULT
2	(R)	Battlecorps
3	(5)	Mickey Mania
4	(3)	Soulstar
5	(6)	Jurassic Park
6	(4)	FIFA Soccer
7	(N)	Lethal Enforces 2
8	(R)	Thunder Hawk
9	(7)	World Cup USA 94
10	(9)	Mortal Kombat CD

GAME BOY

El Año Nuevo ha llegado a la Game Boy cargado de marcha. La que trae este extraño rockero de físico nada agraciado llamado Monster Max. ¡Temblad, pabellones auditivos!

1	(R)	METROID II
2	(R)	Donkey Kong
3	(4)	Probotector 2
4	(3)	Wario Land
5	(N)	Monster Max
6	(R)	Duck Tales 2
7	(N)	Soccer
8	(5)	Desert Strike
9	(7)	Mortal Kombat II
10	(R)	T.T.A. Wacky Sports

MEGA DRIVE

Ya lo anticipábamos el mes pasado: esta lombriz de tierra tenía pinta de llegar a lo más alto de la lista en cualquier momento. Y así lo ha hecho. Claro, que su popularidad se ha visto ligeramente enturbiada por la aparición de un juego de combate y estrategia cien por cien llamado «Red Zone» Y la magia de la última genialidad de Sega: «Ristar». Esta estrella plataformera tiene todas las cartas de presentación necesarias para llegar a lo más alto de la lista.

1	(2)	EARTH WORM JIM
2	(1)	Mortal Kombat II
3	(R)	FIFA Soccer 95
4	(R)	The Lion King
5	(R)	Probotector
6	(7)	Micromachines 2
7	(6)	Urban Strike
8	(R)	Shining Force 2
9	(13)	Mickey Mania
10	(N)	Ristar
11	(N)	Red Zone
12	(R)	Power Drive
13	(11)	Pitfall
14	(10)	Dynamite Headdy
15	(9)	S.Street Fighter II
16	(14)	Boogerman
17	(R)	Soleil
18	(16)	Sonic & Knuckles
19	(N)	Cannon Fodder
20	(15)	Virtua Racing

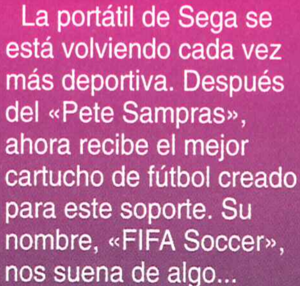
N.E.S

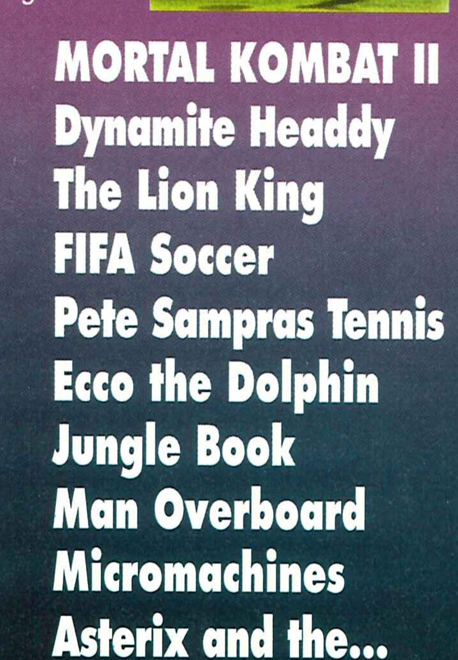
Imaginamos vuestra cara de sorpresa, pero es verdad, os lo podéis creer: ¡hay una novedad en la lista de N.E.S! Y por si esto fuera poco, se trata de un juego lleno de calidad y simpático como el solo. Así que ya pueden ir sonando las campanas, que la ocasión lo merece.

1	(2)	J. CONNORS TENNIS
2	(1)	Kirby's Adventure
3	(R)	Los Pitufos
4	(5)	Super Mario Bross 3
5	(4)	Jungle Book
6	(N)	Chip'n Dale
7	(6)	Asterix
8	(R)	Star Tropic
9	(7)	Tiny Toons
10	(R)	Battletoads

GAME GEAR

La portátil de Sega se está volviendo cada vez más deportiva. Después del «Pete Sampras», ahora recibe el mejor cartucho de fútbol creado para este soporte. Su nombre, «FIFA Soccer», nos suena de algo...





1	(R)	MORTAL KOMBAT II
2	(3)	Dynamite Headdy
3	(2)	The Lion King
4	(N)	FIFA Soccer
5	(R)	Pete Sampras Tennis
6	(4)	Ecco the Dolphin
7	(R)	Jungle Book
8	(N)	Man Overboard
9	(10)	Micromachines
10	(6)	Asterix and the...

SUPER NINTENDO

Misión imposible. Así parece ser la tarea de desbancar a Donkey del primer lugar de la lista, por mucho que se empeñen los luchadores del «MK» y aunque un lombriz llamada Jim le incordie cada vez más. El gorilón está dispuesto a batir records, mientras otros como «Clay Fighters» aún tienen mucho que aprender para llegar a su altura.



1	(R)	DONKEY KONG C.
2	(R)	Mortal Kombat II
3	(4)	Earth Worm Jim
4	(3)	Super Metroid
5	(R)	Stunt Race FX
6	(7)	Secret of Mana
7	(6)	The Lion King
8	(R)	Return of the Jedi
9	(10)	Indiana Jones
10	(11)	Samurai Showdown
11	(12)	Vortex
12	(13)	Power Drive
13	(9)	S. Street Fighter II
14	(R)	Pitfall
15	(16)	Mickey Mania
16	(17)	Sparkster
17	(18)	Batman & Robin
18	(N)	Clay Fighters II
19	(N)	Wolfestein 3D
20	(N)	Motoratones de Marte

NEO GEO

Ha llegado «King of Fighters», un juego de lucha con los luchadores que mejor luchan de todos los juegos de lucha. ¿Hay alguna duda sobre el contenido del juego?

1	(R)	FATAL FURY ESPECIAL
2	(3)	Samurai Shodown
3	(2)	Art of Fighting 2
4	(N)	King of Fighters
5	(R)	Super Side Kicks 2
6	(R)	Fatal Fury 2
7	(4)	World Heroes Jet
8	(R)	Aero Fighters
9	(R)	Three Count Bout
10	(R)	Sengoku 2

MASTER SYSTEM

Menos mal que con Simba y sus amigos hay juego para rato, porque las novedades siguen brillando por su ausencia en la Master. Y para hacer realidad aquello de "si quieres caldo, toma dos tazas", ahí está Sonic en sus dos versiones, "Spinball" y "Chaos".

1	(R)	THE LION KING
2	(3)	Micromachines
3	(2)	Sonic Chaos
4	(5)	Jungle Book
5	(4)	Ecco the Dolphin
6	(7)	Sonic Spinball
7	(6)	Asterix and the...
8	(R)	Daffy Duck
9	(R)	World Cup USA 94
10	(R)	Aladdin



¡Hola, amigos!, ¿qué tal? Tengo que agradeceros que hayáis respondido a mis "plegarias" y que el número de preguntas sobre conocimientos técnicos haya disminuido. Ya veo que habéis comprendido a la perfección cuál es la función y el sentido que ha de tener esta sección, y que lo más importante es que gracias a ella cada mes podáis aclarar algunas dudas acerca de todo lo referente al mundo de las consolas, y no sólo a su apartado técnico. Así que una vez más, gracias por vuestra ayuda. Y ahora, a contestar vuestras cuestiones, que para eso estamos en:
HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID. Indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.



Orientaciones sobre el 3DO

Hola Yen, tengo una Mega Drive y un Mega CD. La MD no me ha decepcionado, pero después de gastarme 50.000 pelas en el Mega CD, todavía no he visto un juego que merezca la pena comprarse. Ahora sale la MD 32X y me encuentro con que no vale 25.000 ni los juegos son como los de la recreativa. No entiendo la política de Sega, por lo que he decidido comprarme una consola nueva y espero que me eches una mano. **1-** ¿Saliendo ahora Saturn y Play Station, ¿me recomiendas que compre 3DO? **2-** ¿3DO supera a dichas consolas? ¿Cuánto valdrá? **3-** Los juegos de 3DO me parecen preciosos gráficamente, pero ¿son divertidos o resultan lentos a la hora de jugar? **4-** ¿Se va a comercializar 3DO en los próximos meses en España?
Juan López (Vizcaya).

1- *Personalmente, prefiero Saturn y Play Station a 3DO, aunque tampoco sería mala compra. Si no te sobra el dinero, es mejor que esperes a la versión pal.*
2- *A estas alturas no se han visto todavía juegos suficientes como para hacer una apuesta sobre seguro. Pero por lo poco que he visto, Play Station la supera.*
3- *Es lento el proceso de lectura de datos del CD, pero el juego en sí es rápido y no sufre parones.*
4- *No se sabe la fecha exacta de comercialización oficial ni su precio. Ahora lo puedes conseguir en tiendas de importación por un precio aproximado de 80.000 pelas.*



Rol en la Mega Drive



Saludos Yen, te escribo para que me soluciones un par de dudas que rondan por el coco. Tengo una Mega Drive. **1-** No sé qué juego comprarme entre éstos. Recomiéndame uno: «Sonic 3», «Terminator», «Shining Force 2», «Rocket Knight Adventures». **2-** ¿Puedes citarme los mejores juegos de rol para Mega Drive según tu opinión? **3-** ¿Crees que Mega Drive soportaría técnicamente juegos como «Donkey Kong Country»? **4-** He pensado comprarme MD 32X y me pregunto si será una buena compra o resultará una decepción como Mega CD.
Óscar Rodríguez (Bilbao)

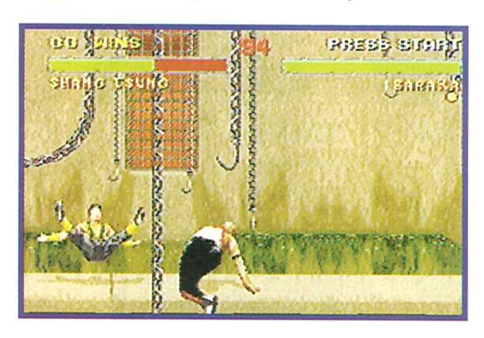
1- *Sabiendo que te gusta el rol, tu juego es «Shining Force 2».*
2- *«Shining Force 2» y «Soleil» (en castellano)*
3- *Es difícil asegurar una cosa u otra, pero yo apostaría porque no.*
4- *No sé qué entiendes por decepción. Si esperas algo como tener una recreativa en casa, te decepcionará. Si te conformas con juegos de más calidad gráfica (algunos) y mejor sonido, no te decepcionará.*



Juegos de lujo

¿Qué tal por ahí, Yen?, Por aquí muy bien, gracias. Tengo una Super Nintendo y unas dudillas. Ahí van: **1-** ¿«Mortal Kombat II» o «Super Street Fighter 2»? **2-** ¿Sacarán «Doom» para mi consola? **3-** ¿Para cuándo el «Dragon Ball Z 3»? **4-** ¿Qué juego me recomiendas: «Earth Worm Jim», «Secret of Mana» o «Stunt Race FX»?

Ignacio J.R. (Ciudad Real).



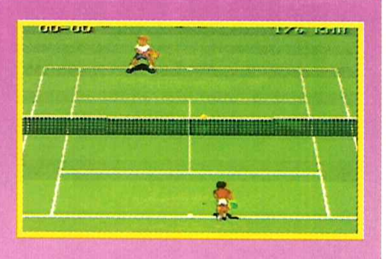
1- «Mortal Kombat II».

2- Va a ser uno de los juegos para Ultra 64 y además va estar mejorado. Para Super hay alguna especulación...

3- Parece que Bandai se ha retraído a causa de la gran cantidad de cartuchos de importación que se han vendido.

4- Cualquiera de los tres son estupendos en su género. Ahora, depende de lo que a ti te guste más. Yo los adquiriría en este orden: «Secret of Mana», «Earth Worm Jim» y «Stunt Race FX».

A raquetazo limpio



Buenos días, buenas tardes, buenas noches, Yen. Aquí te dejo mis preguntas para ver si me las contestas: **1-** Me voy a comprar una Game Boy y quería que me dijeras cuál es el mejor juego de estos estilos: de tenis, de inteligencia y de plataformas. **2-** Tengo una Mega Drive y me gustaría saber si «ATP Tenis» supera a «Pete Sampras». **3-** ¿Saldrá alguna videoaventura tipo «Maniac Mansion» o «Indiana Jones The Fate of Atlantis»? **4-** ¿Hay algún juego de tenis disponible para alguna de las máquinas de 32 bit? Si es así, dime qué consola y qué juego.

Augusto García (Pontevedra)

1- De tenis, «Jimmy Connors» y «Top Ranking Tennis». De plataformas, «Kirby» y «Wario Land». Entre plataformas e inteligencia, «Mighty Max». Y aventura, «Zelda».

2- Son dos grandes juegos, pero me decanto por el «Pete Sampras».

3- No es probable, pero no pierdas la esperanza.

4- Por el momento no hay ninguno todavía.

Donkey no tiene rival

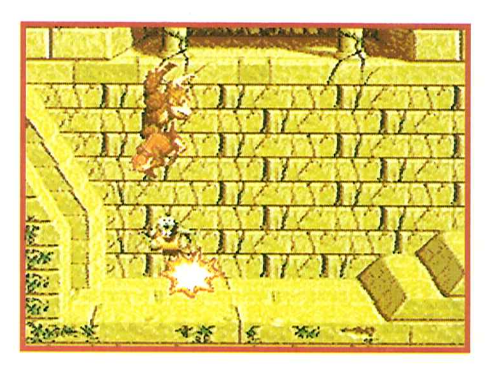
¿Qué hay, genial Yen? ¿Cómo te va por los senderos de la vida consolera? Tengo una Super Nintendo y unas preguntas para que pongas en marcha tu cerebro computador: **1-** ¿Va a salir el «Alien Vs Predator» de Activision? ¿Cuándo? **2-** ¿Merece la pena comprarse el «DKC»? ¿Hoy por hoy es el mejor juego de Super Nintendo? **3-** ¿Con qué juegos se puede utilizar el Multitap?

A. "Predator" (La Coruña).

1- Está en versión japonesa, pero no creo que salga en España, porque su calidad es lamentable.

2- Hoy por hoy es el mejor juego de Super Nintendo. Te pueden gustar más o menos las plataformas o puedes preferir los deportivos, pero te aseguro que no has visto un juego igual en ninguna consola. Claro que merece la pena.

3- Sobre todo con los deportivos: «FIFA Soccer», «NBA Jam», «Jimmy Connors»... También «Bomberman» y «Secret of Mana».



Una acerca de la "seta mágica" de Sega

Hola Yen, tengo unas cuantas preguntillas que hacerte, así que manos a la obra:

1- Primeramente se dijo que «Virtua Fighter» iba a salir para Mega Drive 32X y después que no. ¿Qué se hará? **2-** ¿La 32X podría mover más polígonos si se incluyera el chip SVP en sus cartuchos? **3-** MD 32X tiene dos procesadores Hitachi de 32 bits como Saturn, ¿hay mucha diferencia entre ellas? **4-** ¿Tendría problemas si me comprara PS-X o Saturn en alguna tienda de importación? **5-** ¿Me compro Mega Drive 32X o me espero a las nuevas tecnologías? **6-** Los circuitos de «Virtua Racing Deluxe», ¿son como los de la recreativa?

Cristian Gilsbert (Tarragona).

1- La información de la salida de éste y otros juegos para MD 32X vino directamente de Sega. Sin embargo, no es probable que lleguen a salir nunca debido a las limitaciones de la máquina.

2- Mega Drive 32X, por sí sola, mueve más polígonos que el SVP.

3- La diferencia es abismal, porque también lo es la arquitectura de las máquinas. El procesador no lo es todo, hay otros muchos elementos que delimitan y configuran las posibilidades de una máquina.

4- Tu principal problema sería el televisor y el dinero. Si tienes las conexiones pertinentes, no hay problema ninguno. Otra cosa puede ser la compatibilidad con juegos pal.

5- El futuro son las nuevas máquinas, sobre todo por sus posibilidades multimedia.

6- No, hay circuitos nuevos, igual que hay coches nuevos.

Saturn versus Jaguar

Tengo la Mega Drive y un manojo de preguntas que me levantan un dolor de cabeza que no veas: **1-** Si SegaSaturn es de 32 bits y puede procesar a 28 Mhz, ¿cómo es que Jaguar, de 64 bits, procesa únicamente a 12 Mhz? ¿Significa que Saturn es mejor que Jaguar? **2-** ¿Es cierto que JVC ha hecho una consola llamada V-Saturn que es igual que Sega Saturn? ¿Cuál es mejor? **3-** ¿Merece la pena esperar a Ultra 64 o me compro Mega Drive 32X? **4-** ¿Podrá salir un aparato que convierta a Master System en una consola de 12 bits?

Manuel Jesús Carrasco (Huelva).

1- Sin duda, Saturn es mejor que Jaguar. La cuestión de los procesadores es importante, pero casi lo es más la arquitectura interna de la consola. No tienes más que comparar tu Mega Drive con la Neo Geo, ambas de 16 bits.

2- Sí, es una Saturn con ligeras diferencias. Prácticamente son iguales.

3- Es preferible que esperes. Ultra 64 es más máquina que Mega Drive 32X.

4- No tiene mucho sentido que se hiciera un "pegote" como ése entrando en la generación de los 32 y 64 bits, ¿no crees?

CD-i, una cara diversión

Hola Yen, soy el poseedor de una Super Nintendo y tengo unas preguntas que hacerte: **1-** ¿Sabes algún truco para elegir pantalla en el «Earth Worm Jim»» y «Pitfall»? **2-** ¿Cambiarías tu Super Nintendo con un año por un CD-i?

David Ruiz (Pamplona).



1- Para la lombriz espacial sí sé uno, pero para «Pitfall» aún no. Para pasar de nivel en «Earth Worm Jim», tienes que pausar el juego y luego pulsar: A, B, X, A, A+X, B+X, B+X, A+X.

2- No, no y no. La mía desde luego no. Y la tuya tampoco. CD-i no es una máquina de pura diversión como Super Nintendo, y el desembolso para tenerla completa y en condiciones de jugar a cualquier cosa es muy grande.

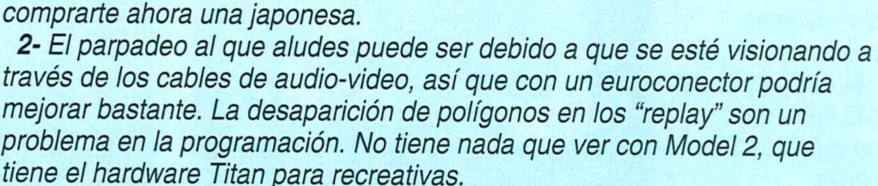
Prisas por tener los nuevos formatos

Hola Yen, ¿cómo estás? Soy un fiel seguidor de vuestra revista y te escribo para plantearte unos problemillas y formularte unas preguntas. **1-** En una tienda me venden la Saturn por 120.000 pelas, y aunque no tengo problemas para comprarla mi mayor preocupación es que no sea compatible con juegos en versión pal. El vendedor me jura y me perjura que no habrá problemas de compatibilidad. ¿Me la compro o espero a que Sega saque la pal? ¿Sabes cuándo será eso? **2-** De la Saturn sólo he visto «Clokwork Knight» que me parece magnífico, y el ««Virtua Fighter» que está muy bien, pero parpadean algunos polígonos. ¿A qué se debe esto? ¿Es verdad que la Saturn se compone de la placa Model 2? **3-** ¿Cuando hizo Nintendo un trato con Sony para sacar una consola futurista?, ¿era el PS-X? **4-** ¿Crees que Sony tardará mucho en traer su consola a España? ¿Qué me dices del juego de Takara para Play Station «Tail of the Gods Combat »y «Ridge Racer»? **5-** ¿Es cierto que Namco ha vendido la licencia de sus juegos a Sega? **6-** Respecto a Ultra 64, parece que a gráficos renderizados no la va a ganar nadie, pero yo creo que tiene poca potencia poligonal para hacer juegos como «Virtua Fighter». ¿Podrá tener juegos con tantos polígonos como «Virtua Fighter 2» y «Daytona USA»? **7-** ¿No te parece que hay pocos juegos para Ultra 64? ¿Sabes algo de un «Zelda» o algún otro clásico?

Antonio Mañas (Barcelona).

1- Supongo que lo primero que habrás hecho es asegurarte de que la verás en color en tu televisión. Con respecto a la compatibilidad es difícil asegurar nada, pero no creo que tengas problemas.

Por otro lado, es posible que Saturn esté en la calle hacia abril. Si es así, puede no resultarte muy práctico comprarte ahora una japonesa.



2- El parpadeo al que aludes puede ser debido a que se esté visionando a través de los cables de audio-video, así que con un euroconector podría mejorar bastante. La desaparición de polígonos en los "replay" son un problema en la programación. No tiene nada que ver con Model 2, que tiene el hardware Titan para recreativas.

3- Sony hizo un trato con Nintendo para sacar un CD Rom para Super Nintendo. Después esta idea se desechó, pero el CD se ha aprovechado para Play Station.

4- No se sabe con exactitud. Las fechas apuntaban a finales del este año, principios del siguiente. Sin embargo, si se adelanta la salida de Saturn es posible que también se adelante la de Play Station. De «Ridge Racer» sólo puedo decir que es una gozada tanto gráfica como jugable. Con respecto al de Takara no puedo decirte nada que no sepas, salvo que la pinta que tiene es alucinante.

5- No, lo que ocurre es que Namco ha llegado a un acuerdo con Sega para programar sus juegos para Saturn. Cosa que, por otra parte, no le ha sentado nada bien a Sony y puede traer problemas.

6- Por supuesto que tendrá capacidad para manejar polígonos, lo que no tendrá es necesidad. Tú mismo has admitido que a renderizaciones no le va a ganar nadie, y esas renderizaciones pueden tener mejores texturas que los gráficos poligonales.

Tienes juegos de lucha como «Killer Instint» o «Cruis'n USA» que no tienen nada que envidiar a los que tú me nombras.

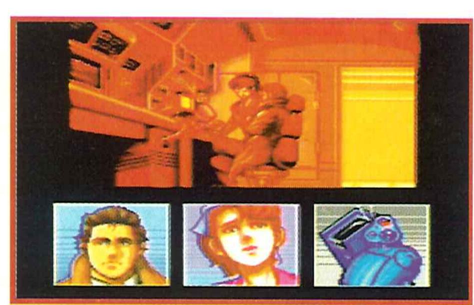
7- Están previstos un «Zelda» y un «Wario», éste último de forma casi inminente. También existen otras licencias como, por ejemplo, el conocidísimo «Doom» de ID Software, que además va a estar notablemente mejorado, al unir las dos partes en un solo juego. Williams colaborará con ID.



El futuro del Mega CD

Hola Yen, tengo una Mega Drive y un Mega CD y unas dudas sobre ellos. **1-** ¿Mega Drive 32X quitará el puesto a Mega CD? **2-** ¿Sacarán menos juegos para Mega CD? **3-** ¿Me puedes decir qué juegos de aventura gráfica, tipo «Yumeni Mansion», saldrán para Mega CD? **4-** ¿Haría bien en comprarme el 32X? Explícame un poco las diferencias que habrá al acoplar el 32X a mi Mega CD?
Daniel Fernández (Vitoria)

1- Son aparatos distintos. No es cuestión de quitar puestos, aunque puede que Mega Drive 32X gane protagonismo durante una temporada.
2- Ya salen pocos, no creo que sean capaces de sacar menos.
3- El genial «Snatcher» de Konami podía ser una buena opción, pero por cuestión de idioma no se van a traer demasiadas unidades.
4- Los juegos de CD pensados para MD 32X se verán notablemente mejorados.

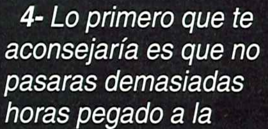




Que no es bueno engancharse...

¿Cómo va eso, Yen? Tengo una Super Nintendo y algunas preguntas que espero me contestarás con tu experiencia y sabiduría: **1-** ¿Sabes algo de la última entrega del «Parodius»? **2-** Dime algún buen shoot'em up que esté a la venta, aunque sea de importación. **3-** He terminado el «DKC» con un 55%, ¿es posible viciarse tanto que saques más de un 90%? **4-** Tengo un problema: acabo con todo tipo de juegos en muy poco tiempo.(«DKC» 1 día, «Zelda» 2 semanas, «Bubsy» 5 días, «Mario World» con sus 96 mundos en 3 días...) Aconséjame algún juego que dure más tiempo.
Alfonso de la Fuente (Zaragoza).

1- Konami ha puesto ya a la venta en Japón la versión de Super Nintendo y Play Station. El juego, que se llama «Super Parodius», está en la línea del primero, con situaciones y enemigos más hilarantes si cabe.
2- Últimamente no se ha prodigado este género en Super Nintendo. El «Super Parodius» puede ser una buena opción.
3- Por supuesto que sí, no creas que es nada fácil lograr el 101% por ciento que es necesario para completar totalmente le juego. Además, ¿has probado a terminarlo en menos de una hora?
4- Lo primero que te aconsejaría es que no pasaras demasiadas horas pegado a la consola, que también es bonito y divertido hacer otras cosas, caramba. Como juegos largos te recomiendo «Secret of Mana» y «Super Metroid». Y como duraderos, cualquier deportivo que sea bueno siempre que tengas a alguien con quien jugar.



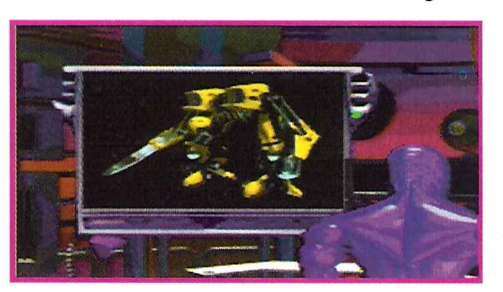


Pequeño repaso al diccionario consolero

Hola Gran Yen, soy un consolero que tiene una NES y unas dudillas que no tienen nada que ver con ella: **1-** ¿Qué son los sprites? **2-** ¿Qué es el scroll parallax? **3-** ¿Cuál es mejor técnicamente, Mega Drive o Super Nintendo? **4-** ¿Van a sacar un CD ROM para Super Nintendo? **5-** ¿Merece la pena «Rise of the Robots»?
Joaquín Iván López (Valencia).

1- Tú que tienes una NES lo entenderás muy bien: son esos cuadraditos que a veces desaparecen de la pantalla. Con los sprites se forman todos los elementos gráficos del juego. Cuando el personaje tiene un tamaño pequeño, suele estar formado por un solo sprite. Si es muy grande, varios colaboran en su formación.
2- Es cuando hay varios planos de scroll, es decir, cuando los fondos se mueven en distintos planos.
3- Super Nintendo tiene una paleta de colores más amplia y más canales de sonido.
4- Últimamente han vuelto a resurgir los rumores sobre este controvertido tema, pero no hay nada que nos pueda asegurar que sean ciertos.
5- Personalmente no me gusta nada. Es lento y poco jugable, aunque bastante bonito gráficamente.





¿Qué es Goldstar?

Hola Yen, ¿cómo te van las cosas? Espero que bien. Me llamo Roberto y tengo una Super Nintendo y algunas dudillas que para ti estarán chupadas: **1-** ¿Qué es mejor, enchufar la Super con euroconector o con los tres jacks? **2-** He oído que Goldstar tiene relación con 3DO, pero ¿qué es y para qué sirve? **3-** ¿Cuál de estos juegos me recomiendas, «Mortal Kombat II» o «Donkey Kong Country»? Me encantan los dos géneros.



Roberto López (Madrid).

1- Básicamente te da lo mismo. Al fin y al cabo, estamos hablando del mismo cable que se puede colocar con o sin el euroconector.

2- Goldstar no es un aparato, es una compañía que ha hecho un 3DO con la licencia de Panasonic. Igual que lo ha hecho Sanyo o JVC con Saturn.

3- Los dos, aunque «DKC» puede tenerte entretenido mucho más tiempo que «MK».

Juegos para el 32X

Hola Yen, tengo la Mega Drive con el 32X y unas preguntas que quiero que me contestes. **1-** ¿Saldrá algún juego de rol para Mega Drive 32X? **2-** ¿Merece la pena comprarse el «Virtua Racing Deluxe»? **3-** ¿Hay algún «Sonic» para Mega Drive 32X? **4-** Después de «Cosmic Carnage», ¿habrá otro juego de lucha para 32X? **5-** ¿Cuál te gusta más, el «Rebel Assault» o el «Star Wars Arcade»?

Francisco José González (Sevilla)

1- Se supone que sí, pero por el momento no se sabe nada con seguridad.

2- Es una gran juego de coches. Si te gusta este estilo y disfrutas de la velocidad, merece la pena. Si ya tuvieras el de Mega Drive, te diré que el 32X incluye más circuitos y más coches, lo que le da nuevos alicientes.

3- El «Knuckles Ringstar» saldrá a la calle el mes que viene. Efectivamente, es otro Sonic.

4- «Cyber Brawl» y «Mortal Kombat II», aunque de fechas...

5- Son distintas maneras de vivir Star Wars. «Rebel Assault» es más completo e implica situaciones más variadas que «Star Wars Arcade». Ahora, éste último es una pasada gráfica, tiene gran velocidad y es muy divertido.

¡Qué Locura!

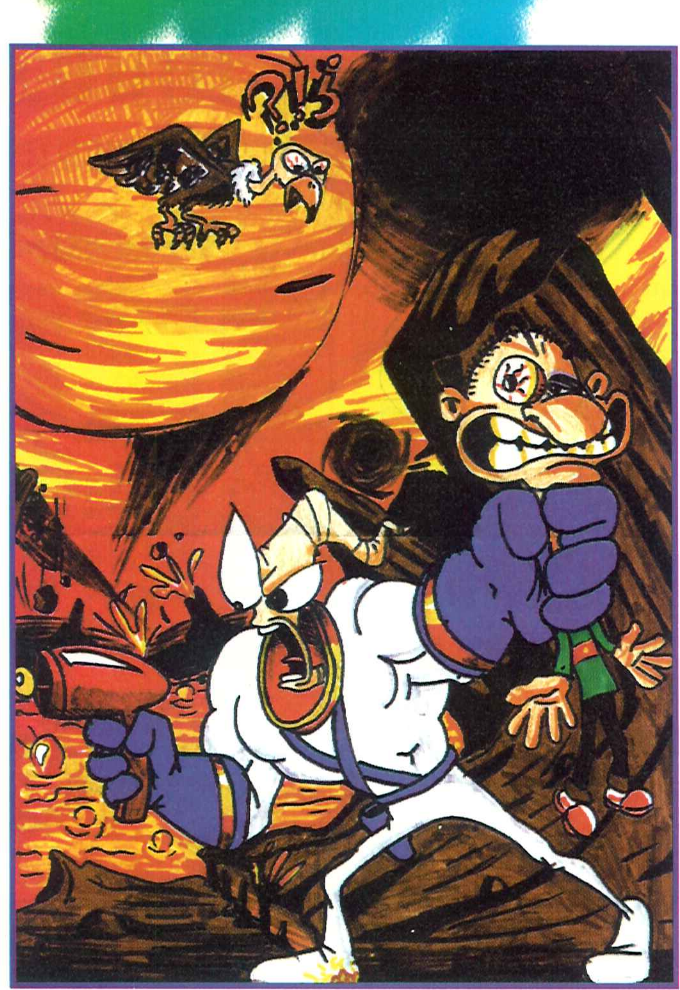
PROTA TÚ

Alejandro Torres Valencia, de Badajoz, no especificaba cómo quería aparecer. Pero como también mandaba un dibujo de fútbol, pues le hemos vestido de Soccer Kid.



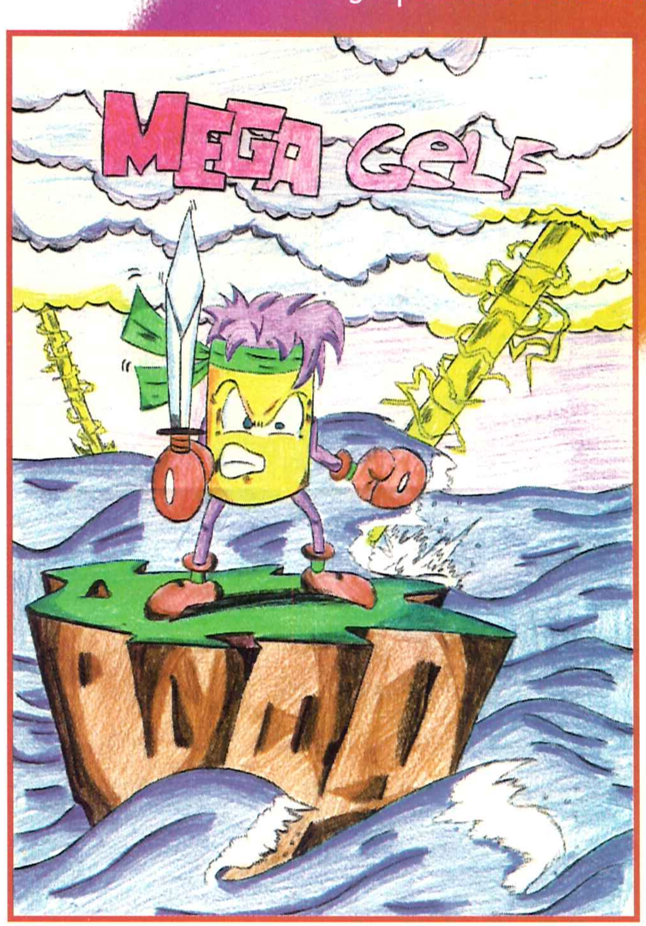
EL DIBUJO DEL MES

Hay lombrices que dan asquito y hay otras, como ésta que nos envía Txomin Medrano Martorell, de Tarragona, que desde luego dan gusto verlas. Y es que Earthworm Jim da mucho juego, no sólo en las consolas, sino también a la hora de inspiraros estas pequeñas obras de arte.



La mascota del mes

Francisco Ferriz Blánquez, de Villena (Alicante), es el creador de nuestra mascota de este mes. Un personaje tan singular como simpático y con mucha energía para animaros a todos.

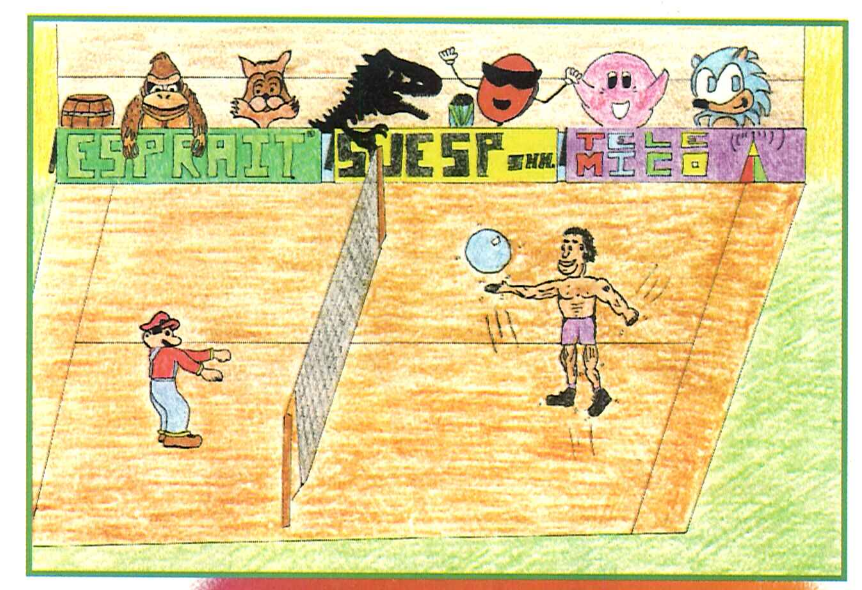


Augusto García Moledo, de Vigo, nos lanza este golpe especial para dejarnos atónitos.





Como veis, Javier García, de Barcelona, se toma las cosas con mucho sentido del humor.

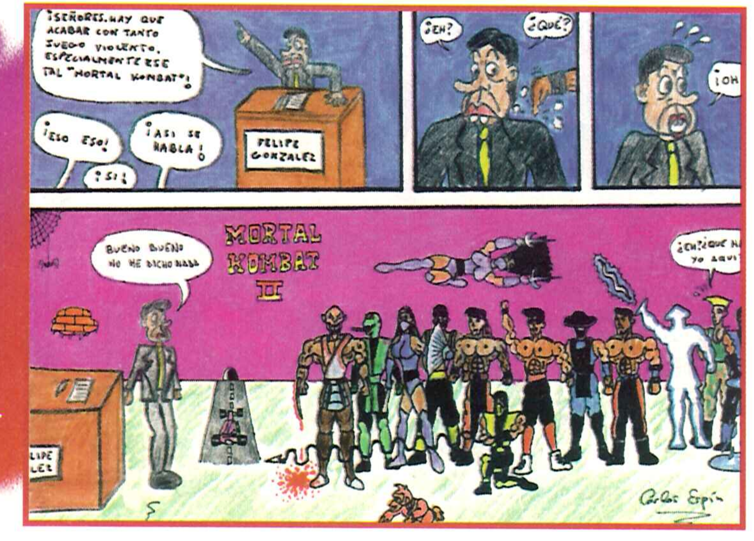


Jesús Candel, de Albacete, ha captado a Mario en pleno descanso de sus aventuras.

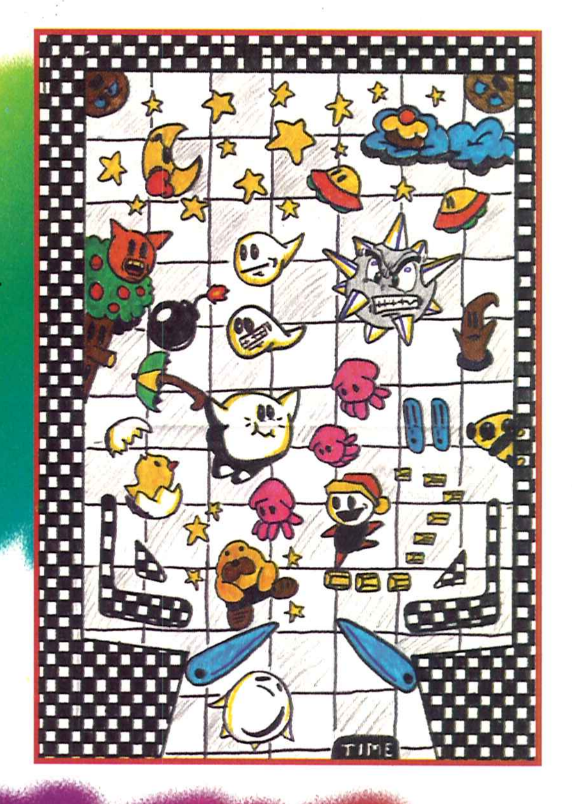


¿Adivináis de dónde es José Antonio Fernández Ramírez? Pues claro que es de Sevilla. Y parece que ha convencido a Guile para animar al Betis.

Carlos Espín Quiles, de Almería, ve con humor la polémica de la violencia.







Al parecer, Gerard Buera, de Lérida, es un auténtico forofo de Kirby y sus aventuras en la mesa de pinball.



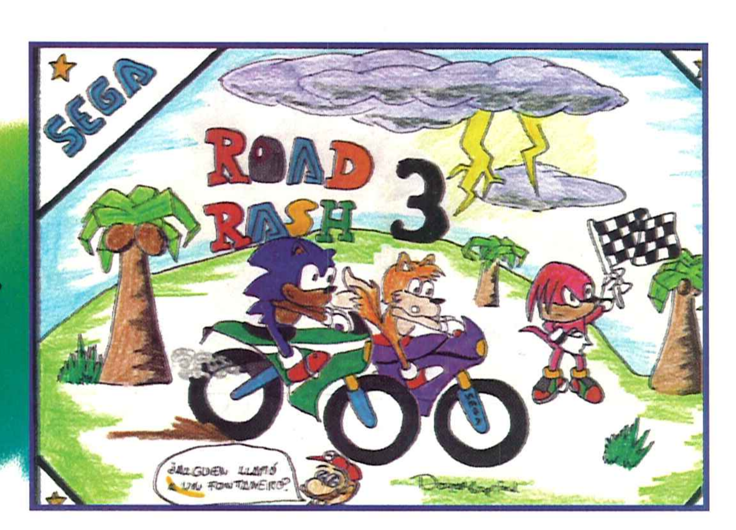
Daniel Quesada de la Cámara, desde Granada, nos ha enviado a Sonic huyendo a toda velocidad.

David Soto Brown, de Palma de Mallorca, nos desea a todos un Feliz Año ¡en japonés!

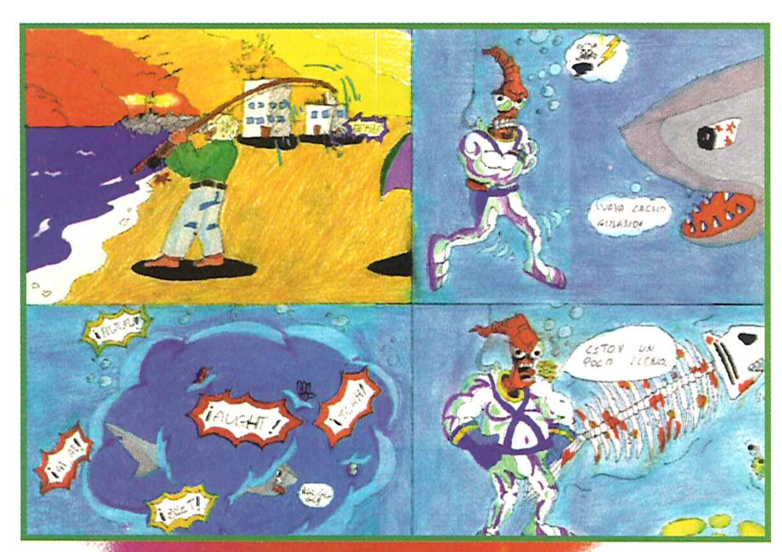




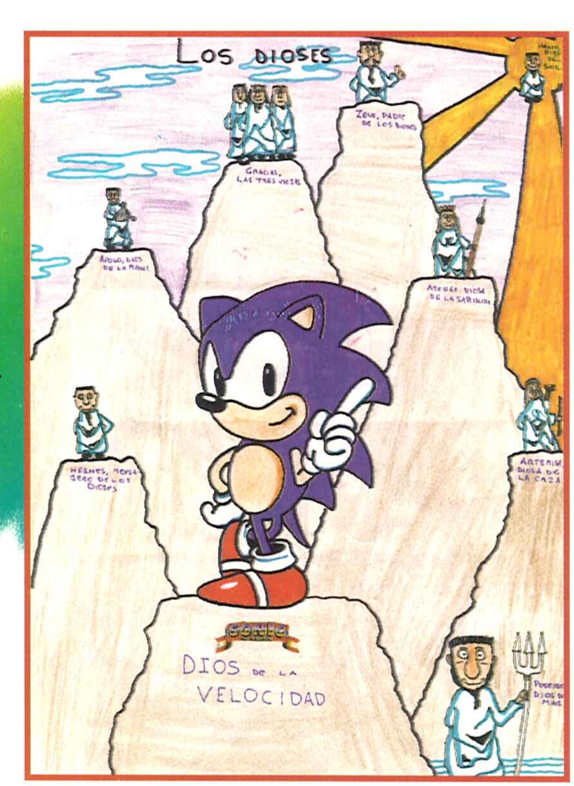
Jorge Agrisuelasv Vallés, de Valencia, nos envía su lista de los mejores luchadores.



David Argelich, desde Barcelona, ha decidido motorizar a Sonic y Tails.



Jorge Peralta Fernández, de Barcelona, ha descubierto cómo sacia Jim su apetito.

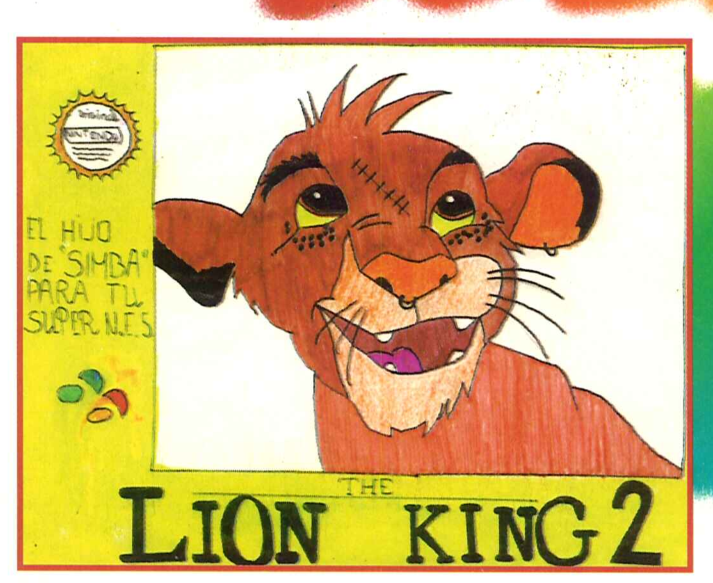


José David Fernández García, de Madrid, ha elevado a Sonic al Olimpo de los dioses griegos por su velocidad.

Raúl Rioja Pérez, de Alicante, está hecho un artista, como demuestra con este dibujo.

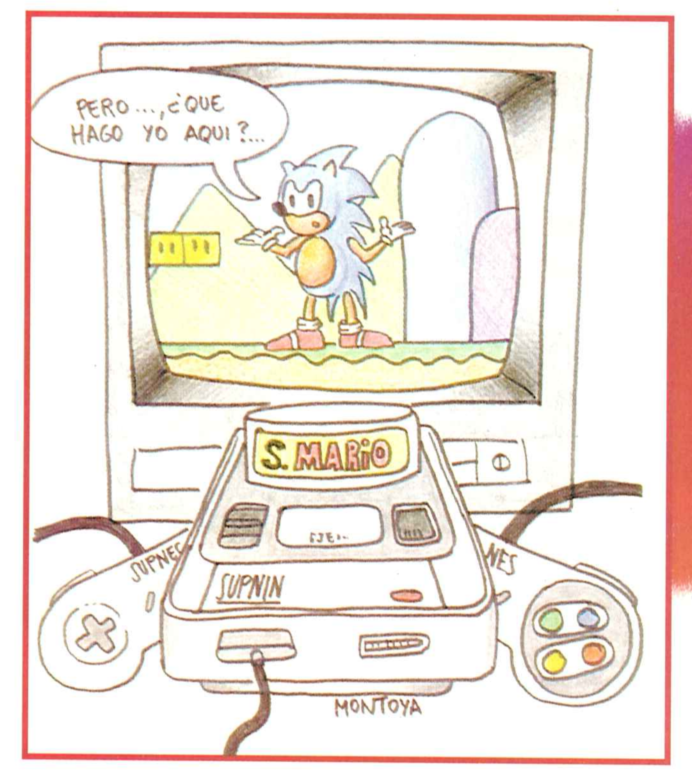
David Carrasco Parraga, de Vilafranca del Penedés, es un forofo de Ranma, como demuestra con su envío.



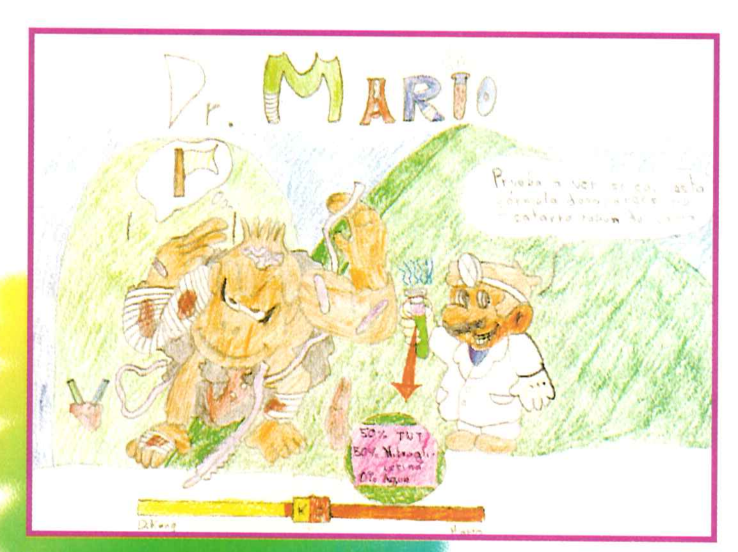


Todavía continúa la fiebre Rey León, y Javier Cuatrán, de Bilbao, anuncia la secuela.





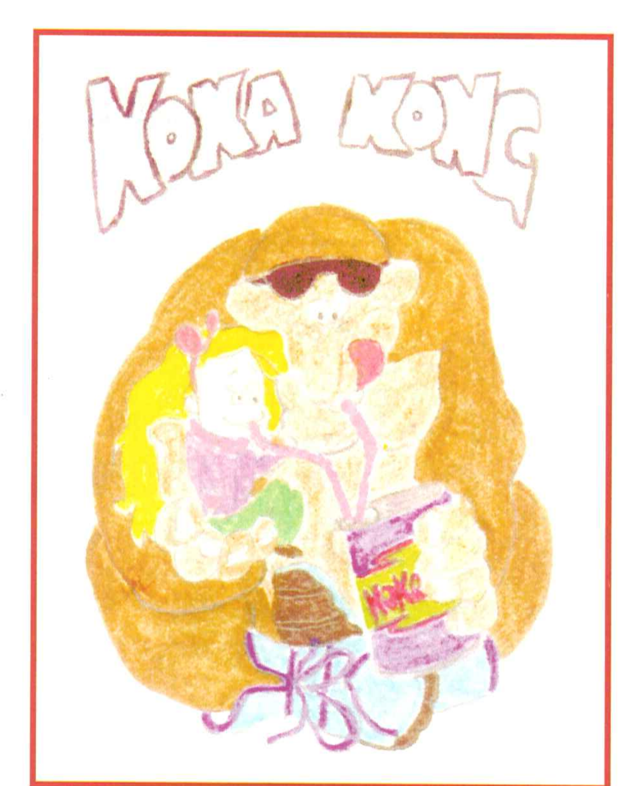
Sin saber cómo, Sonic ha entrado en SNES. Pero a ver si la próxima enviamos los datos.



Enrique Martín Martín, de Móstoles, envía a Mario ejerciendo de doctor.

DONKEY KONG COUNTRY

Daniel Hernández, de Barcelona, ha retratado a Donkey Kong en pleno proceso mental.



Roxana Oliva Falasco, de Vigo, ha descubierto el futuro de Donkey Kong como patrocinador de refrescos.



No sabemos si Donkey Kong trataría a Sonic tal y como nos muestra P.A. G. de Paiporta (Valencia).

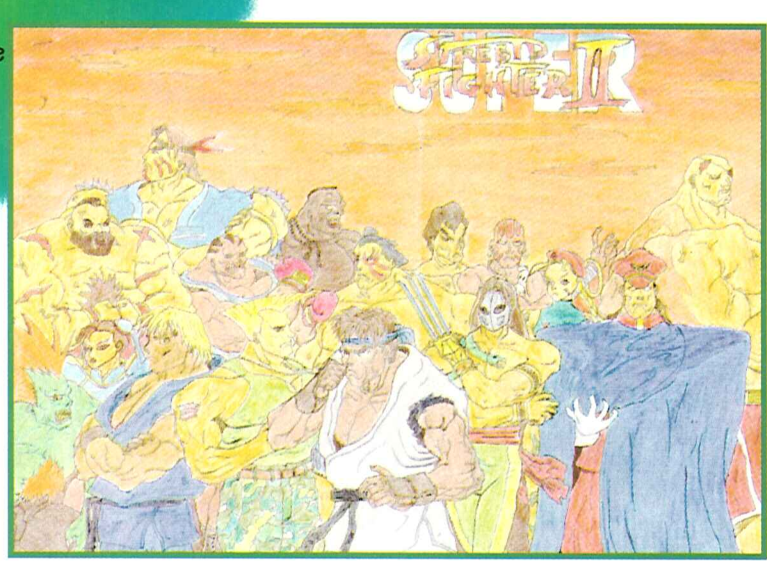


David López Pedrejón, de Palencia, lo que quiere es una edición especial de Sonic 3.

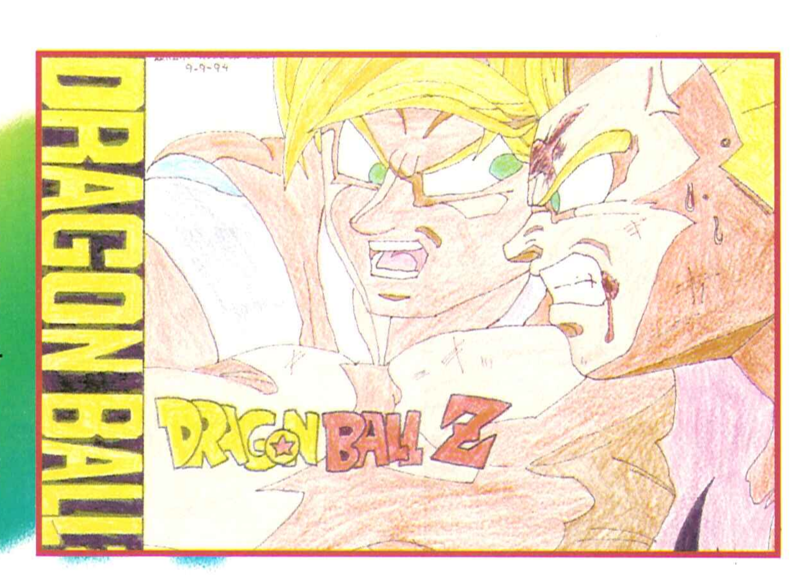


David Cánovas Williams, de Moral de Calatrava (Ciudad Real), ha metido a Sonic en una extraña versión de Doom.

No podían faltar los chicos de S.S. F. II. En esta ocasión se los debemos a Sergio Salazar, de Málaga.



Aitor Sánchez Morales, de Lérida, ha descubierto cómo algunos superhéroes todavía se asombran ante los nuevos soportes.



Para Arhaiz Huegum, de Guipúzcoa, los que importan son los súper saiyens.

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



P.V.P. 2.100

Reloj digital "Jason" con 2 imágenes. (pila incluída)



P.V.P. 3.400

Reloj despertador



P.V.P. 2.800

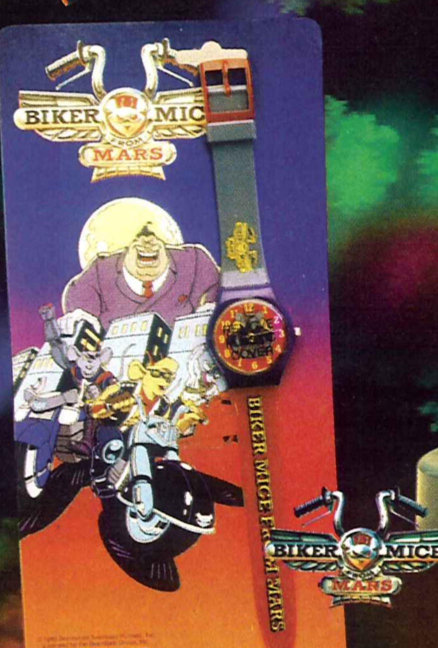
Reloj de pared

POWER RANGERS



P.V.P. 2.800

Reloj de pared



P.V.P. 4.600

Reloj de pulsera (pila incluída)



P.V.P. 5.900

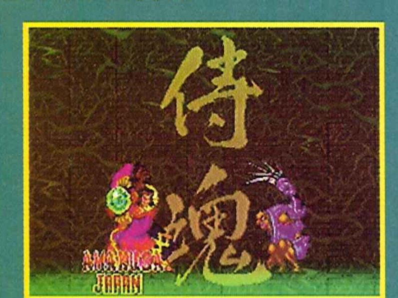
Reloj despertador parlante.
Al conectarse el despertador se oye:
"Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"

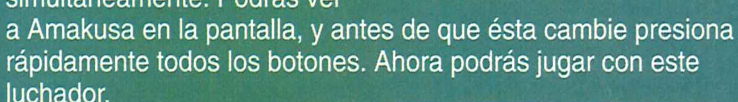
LASERS

SAMURAI SHODOWN



JUGAR CON SHIRO-TOKISADA AMAKUSA:
Enciende la consola y cuando aparezca el logo de "TAKARA" presiona A, Y, X y B. Luego selecciona la opción "VS-MODE" o "COUNTDOWN MODE" y cuando la pantalla de selección aparezca, pulsa los botones L y R simultáneamente. Podrás ver a Amakusa en la pantalla, y antes de que ésta cambie presiona rápidamente todos los botones. Ahora podrás jugar con este luchador.





MOVIMIENTOS ESPECIALES DE AMAKUSA:
ABAJO, DIAGONAL ABAJO IZQ., IZQ,+PATADA
Simultáneamente X, Y, A y B.
Salto presionando el boton X.

PUTT'N' PUTTER



PANTALLA DE OPCIONES SECRETAS:
Presiona los botones 2 y START al mismo tiempo en la pantalla de opciones y... ¡Voila!

BUBSY II



LIGERO COMO UNA PLUMA:
Pulsa ARRIBA, Y, Y, Y y ABAJO en la pantalla del título, y comprobarás lo deprisa que puede correr un conejo.

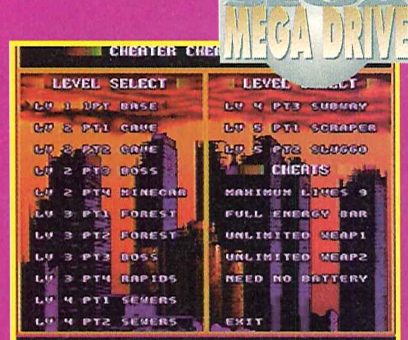




SALTAR SIN DESCANSO:
Pulsa B, A, B e Y en la misma pantalla para no parar de saltar.

EX-MUTANTS

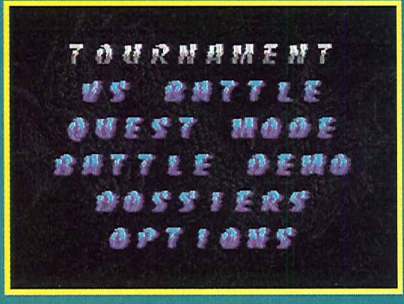
MODO MENÚ :
Cuando la pantalla de títulos aparezca, elige la pantalla de opciones y coloca la música en 05 y el sonido FX en 21. Mueve el cursor a la salida, entonces presiona simultáneamente A, B, C y START. Cuando Shannon diga "Too Easy", un modo especial de truco aparecerá. Podrás elegir el número de vidas, cualquier fase y armas ilimitadas.



DOUBLE DRAGON V

LUCHAR CON SHADOW:
Pulsa en la pantalla de opciones L, R, ARRIBA, L, L, ABAJO, R y R. Luego, pulsa START para ponerlo en marcha.

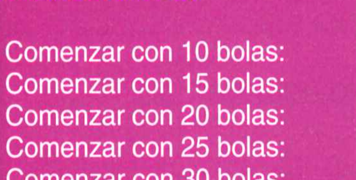




DRAGON'S REVENGE




UNOS CUANTOS CÓDIGOS MUY INTERESANTES:

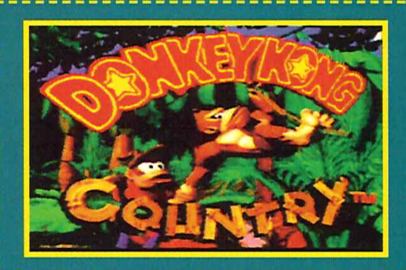


Comenzar con 10 bolas:	LT9LAKD
Comenzar con 15 bolas:	XMH5AQG
Comenzar con 20 bolas:	D7Q4ADM
Comenzar con 25 bolas:	D8Z4AIY
Comenzar con 30 bolas:	D994ANNB
Comenzar con 6 bolas en el nivel 3:	X32KWNE
Comenzar con 7 bolas en el nivel 4:	DKASW8Z
Comenzar con 8 bolas en el nivel 5:	EKI3YVI
Comenzar con 9 bolas en el nivel 6:	FKSB8W2

& PHASERS

DONKEY KONG COUNTRY





DONKEY KONG COUNTRY
No, esta vez no te vamos a dar trucos raros, ni miles de teclas para pulsar de manera consecutiva. Tampoco son passwords ni combinaciones especiales. Supongo que esperas el trucazo del siglo, pero estamos seguros que estos pequeños consejos y extrañas anécdotas te servirán para algo. Escucha y no pierdas detalle.

¿UN MONO VOLADOR?:
Pues sí, es cierto. Nuestros amigos, tanto Donkey como Diddy, son capaces de volar. Aunque no tienen el estilo de cualquier ave, sí se pasean por la pantalla sin tocar el suelo como si nada.
En el segundo mundo hay una fase de vagonetas (MANIC MINCERS!), pues bien, si te estrellas en uno de los topes que aparecen en el camino y pulsas Y y B al mismo tiempo tantas veces como puedas, lo verás con tus propios ojos.
GRACIAS A REBECA HERRANZ (MADRID)

NO PIERDAS TIEMPO NI VIDAS:
Una vez que hayas completado una fase, puedes salir de ella cuando te apetezca. No tienes que volvértela a pasar ni dejarte matar. Sólo pausa y pulsa SELECT, y saldrás de ella al instante.



LAS FASES DE LOS BUENOS AMIGOS:
Como ya sabes, tienes 4 fases distintas de bonus (una por cada compañero). En cada una se esconde un signo muy especial que multiplica por dos el número de iconos que lleves hasta ese momento. Aquí tienes estos lugares tan especiales:
RAMBI: Saltando por encima de los bloques de hielo superiores hasta llegar al final.
EXPRESO: Saltando lo que parece la última pared de la derecha.
ENGUARDE: Recto hacia abajo desde el lugar de donde partes.
WINKY: Al fondo izquierdo yendo por la parte de arriba.









PASAR DE LARGO:
Hay fases realmente difíciles. Una de ellas es la SNOU BARREL BLAST, pero te tenemos preparada una sorpresa. Cuando después de grabar veas encima de un barril un rinoceronte dorado rodeado de dos "simpáticas" Zingers, prepárate. Salta al primer barril con Donkey y dispárate en posición diagonal arriba/drch. Pasarás la fase como si nada.



VIDAS INFINITAS:
Hay una manera muy rápida de conseguir vidas. Vé a MANIC MINERS dentro del último mundo y busca a un enemigo de ésos que sólo puedes matar con Donkey (se encuentra justo después de grabar la mitad, y en ese sitio hay también una pantalla de bonus). Entra en la pantalla de bonus y cuando salgas con Diddy vé hacia atrás y salta encima de tu enemigo (cuando esté cerca del borde) manteniendo presionado el pad hacia la derecha. Las vidas comenzarán a subir, tantas como golpes le des sin parar.



LASERS

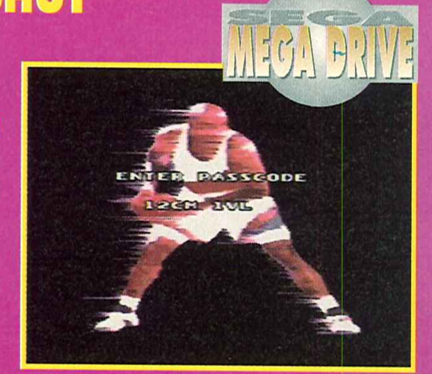
EL RETORNO DEL JEDI



PASSWORDS:

	EASY	BRAVE	JEDI
TATOOINE 3D	TJNWRB	TXWMCC	RBJXJJM
TATOOINE	RLGQMN	BGFSMH	RRSBTS
JABBA PALACE	LZLKJF	VDLBGG	ZPNKKZ
DANCE HAALL	ZJLMRJ	JVPLHP	YQYHJN
RANCOR PIT	VTYMZX	MKYXVN	BZGBJX
OUTSIDE BARGE	QZNFPP	LBRHFR	MSDZZR
INSIDE BARGE	VKCDFD	GPTDZC	XXVPBG
ENDOR 3D-SPEEDRS	ZTCKFC	DDDQYZ	CQQBKP
EWOK A	QYXYHB	TLVHFT	XNHPSF
EWOK B	LFWLTQ	NVBJJH	KQMLXP
LUKE ENDOR	QDQGKH	GRMJY	MFWHQM
POWER GENERATOR	CDWLTY	WCBMKS	BPSDVS
SPACE BATTLE	CPMRZV	ZKQHQD	VCYNNP
TOWER	RVKFKG	MKZYDP	BZCBZB
TOWER-VADER	VQXDQJ	KHWKCB	VGKSNJ
DEATH SURFACE-3D	RMNVLC	BWHPHZ	NJHPHL
IN DEATH STAR	BPFFZQ	KXVZZD	DSFYGD
DEATHH TUNEL 3D	VQJGWF	GWYXGN	CJKMX

BARCLAY SHUT



PASSWORDS:

2.- 12CM1VLM
3.- 12QR1X9Z
4.- 12GH2X3Q
5.- 12ST?X69

6.- 12NP?1?9
7.- 12BC?2BM

POBOTECTOR 2

PASSWORDS:

FASE 2: MDMG
FASE 3: MDWC
FASE 4: .1ZKC
FASE 5: 3LQW

ENTER PASSWORD
3 L Q W

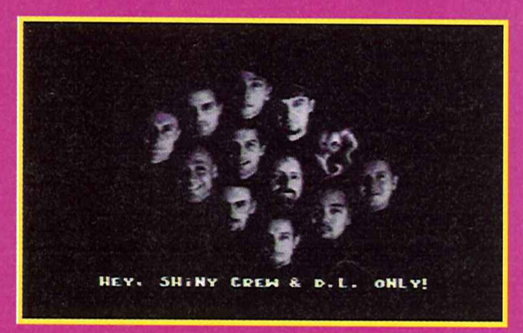




PANTALLA DE SELECCIÓN DE NIVEL:
Pausa el juego y presiona: A+PAD IZQUIERDA, B, B, A, A+PAD DERECHA, B, B y A.



PASAR DE NIVEL EN CUALQUIER MOMENTO:
A, B, B, A, A+C, B+C, B+C, A+ C.





MICKEY MANIA

SELECCIÓN DE NIVEL:
En la pantalla de opciones, selecciona Sound Test e introduce:

MUSIC:	CONTINUE
FX:	APPEAR
SPEECH:	TAKE THAT





& PHASERS

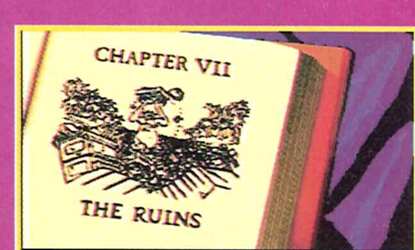
SUPER GAME BOY

ALGO MUY ESPECIAL:
Con el juego dentro de tu Super Game Boy, elige un marco (de 4 a 10) y presiona simultáneamente L y R. Ahora, pulsa L, L, L, L, R, L, L, L, L y R. Oirás un tono de confirmación.



JUNGLE BOOK

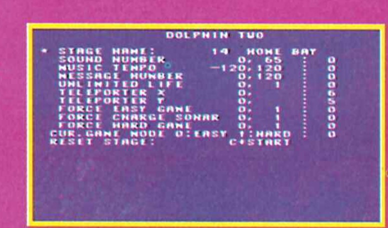
UN NUEVO CAPÍTULO:
Siempre que quieras avanzar de capítulo a capítulo sin tener que terminarlo, pausa el juego y pulsa B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B y A.



ECCO 2: THE TIDES OF TIME



PANTALLA SECRETA:
Este trucazo puede convertir al «Ecco 2» en un juego algo más fácil. En cualquier punto de la partida, pausa cuando Ecco esté mirando a la pantalla. Ahora, pulsa A, B, C, B, C, A, C, A y B.





THE LION KING

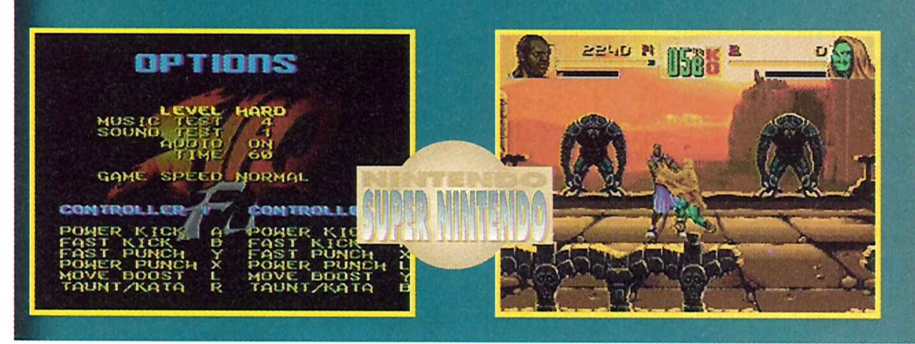
MENÚ PARA ELEGIR FASE
El mes pasado ya publicamos un truco de este juego con la misma finalidad, elegir fase. Sin embargo, por un desgraciado mal entendido, el truco no funcionaba en la versión que luego se comercializó. Pues tranquilos, que ya tenemos el definitivo, y éste funciona.
Ahí va: en la pantalla de opciones, pulsa Derecha, A, A, B y Start. Aparecerá un menú muy especial que os proporcionará sustanciosas ventajas.

SHAQ FU

ELIGE TU LUCHADOR:
En la pantalla de opciones, coge el primer mando y elige tu luchador accediendo a la opción Music y cambiando ésta de la uno a la nueve. Entonces, accede a la pantalla Duel Selection y presiona rápidamente ARRIBA, ABAJO, B, IZQ., DRCH. y B. Cuando lo hayas hecho, podrás jugar con cualquier luchador.

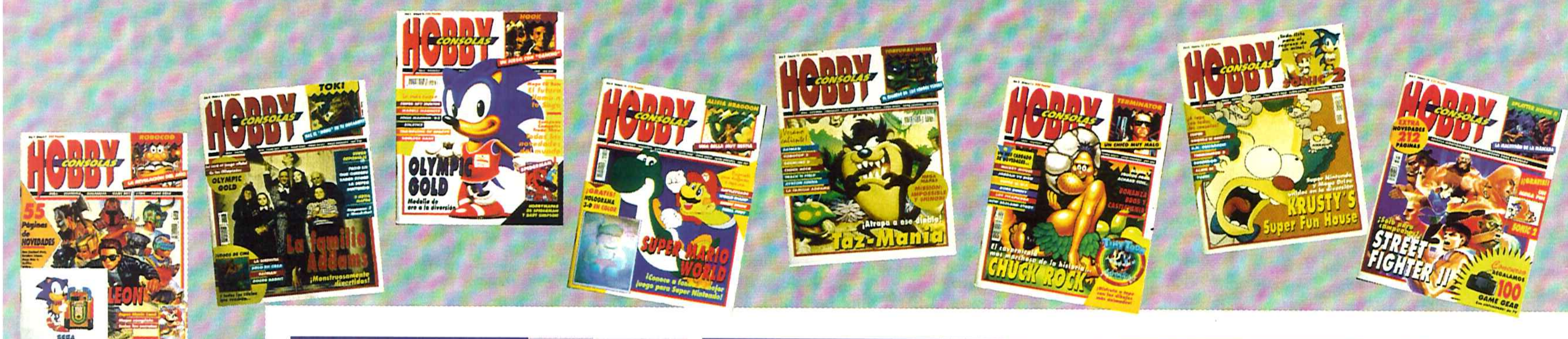
SANGRE DURANTE LAS LUCHAS:
En la pantalla de opciones, presiona lo más rápido que puedas Y, X, B, A, L y R. Aparecerá una mancha roja para indicarte que has puesto en marcha el Modo Sangriento.

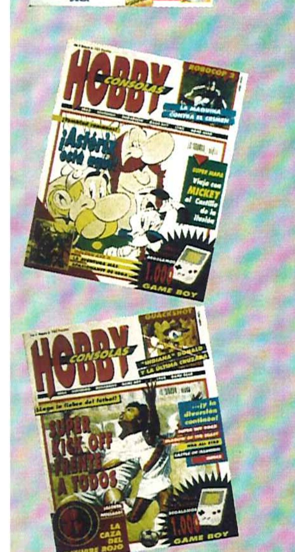
FASE SECRETA :
Para acceder a la fase secreta, vete a la pantalla de opciones e introduce el código con un pad: Arriba, Derecha, B, Abajo, Izquierda y B. Observarás un rápido relámpago amarillo si lo haces correctamente. Vete ahora al modo Dual de la pantalla de Títulos. Ambos jugadores deben presionar ahora START en sus pads, y verás un fondo (background). Toma ahora un controlador y presiona X y B simultáneamente: el background desaparecerá. Esto quiere decir que has accedido a la fase secreta.



¡Nunca unos Números Atrasados estuvieron tan al día!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia









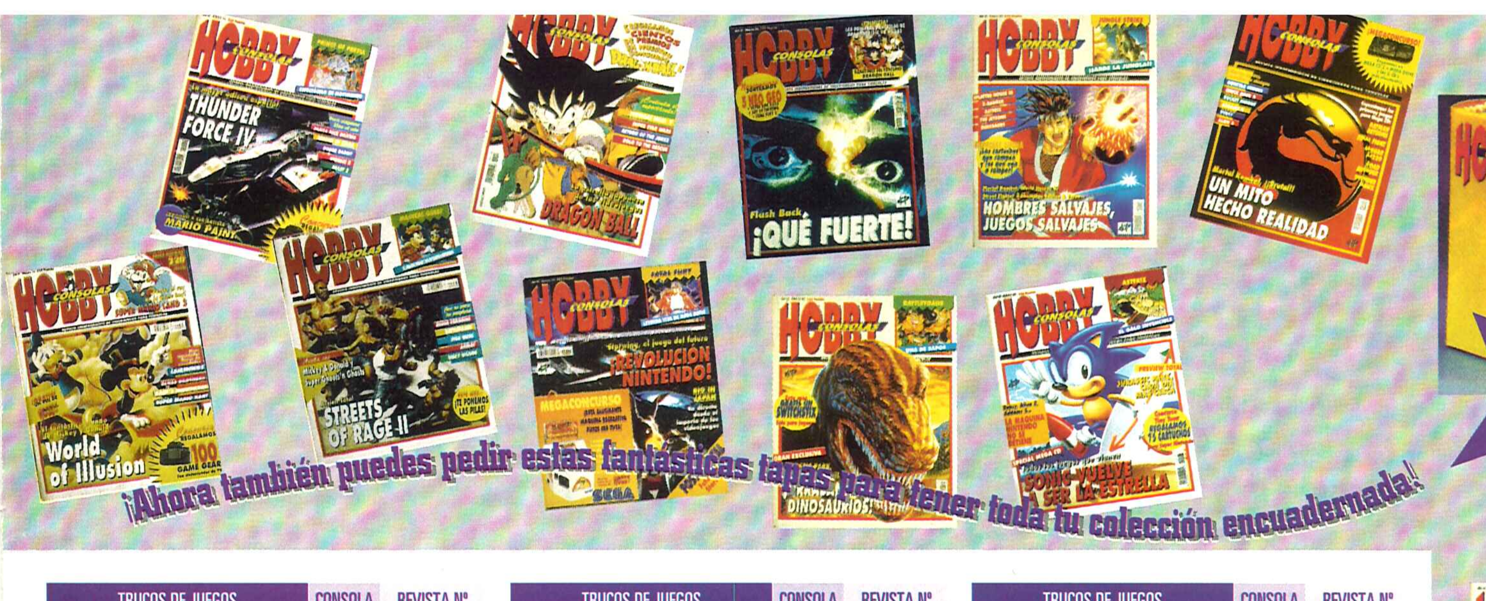




TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B.	LX	13
ADAMS FAMILY	SN	25
ADDAMS 2	SN	28
ADVENTURE ISLAND	GB	25
ADVENTURE ISLAND II	NES	25
ADVENTURES OF LOLO 2	NES	7,2
AFTERBURNER	MS	4,24, 25
AFTERBURNER II	MD	1,2,9
AIRWOLF	NES	25
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	MS	8,24
ALIEN 3	GG	27
ALIEN 3	MS	19, 26
ALIEN 3	SN	26
ALISIA DRAGOON	MD	14
ALTERED BEAST	MS	1,1
ALTERED BEAST	MD	2,2
AMERICAN GLADIATORS	NES	24
ANOTHER WORLD	MD	23
ANOTHER WORLD	SN	21
ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF	MD	1, 3, 7,11,15
ART OF FIGHTING	NG	23
ART OF FIGHTING	TG	26
ASTERIX	MS	11,12,16
AUGUSTA OPEN GOLF	SN	22
AXELAY	SN	19
AZTEC ADVENTURE	MS	1
BAD DUDES	NES	10,1,21
BART VS THE SPACE MUTANTS	NES	7
BART VS. THE SPACE MUTANTS	MD	15
BATMAN	GB	1
BATMAN	NES	17
BATMAN RETURNS	MD	26
BATMAN RETURNS	SN	24
BATMAN, REVENGE OF THE JOKER	MD	23
BATTLE OF OLYMPUS	NES	3
BATTLE SQUADRON	MD	18
BATTLE TANK	GB	25
BATTLE UNIT ZEOTH	GB	25
BATTLETOADS	GB	14,24
BATTLETOADS	NES	17,21,22,23
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	SN	28
BEST OF BEST	GB	22, 24
BIONIC COMMANDO	NES	14
BLACK BELT	MS	10,25
BLAZING LASERS	TG	11
BLODIA	GB	25
BLUE LIGHTNING	LX	2
BLUE SHADOW	NES	16
BOB	SN	28
BOMBER MAN	TG	17
BOMBER RAID	MS	1
BONANZA BROTHERS	MS	8
BOULDER DASH	GB	17
BOULDER DASH	NES	25
BOXXLE	GB	20
BUBBLE BOBBLE	GB	3,18
BUBBLE BOBBLE	MS	9,10,14
BUBBLE BOBBLE	NES	1,5
BUDOKAN	MD	26
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE	GB	2, 16
BULLS VS LAKERS & NBA PLAY OFFS	MD	20
BURAI FIGHTER	NES	5
BURAI FIGHTER DE LUXE.	GB	2, 9, 20
BURNING FORCE	MD	9,12
BUSTER DOUGLAS BOXING	MD	9
CAPTAIN PLANET	NES	13,21,23
CAPTAIN SILVER	MS	2
CAPTAIN SKYHAWK	NES	11,3
CARMEN SANDIEGO	MD	12
CASINO GAMES	MS	25
CASTLE OF ILLUSION	MS	16
CASTLE OF ILLUSION	MD	1
CASTLEVANIA	GB	10,5,25
CASTLEVANIA 2	GB	25
CASTLEVANIA II	NES	12,3
CENTURION, DEFENDER OF ROME	MD	2,5
COLUMNS	MD	14
COOL WORLD	SN	26,27

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
CORRECAMINOS	SN	27
CRUE BALL	MD	28
CYBERBALL	MD	2,3
CYBERNATOR	SN	27
CHAKAN:THE FOREVER MAN	MD	24
CHASE HQ	GB	4
CHIP'S CHALLENGE	LX	11
CHIP´S CHALLENGE	LX	3
CHOPLIFTER	MS	1,17
CHOPLIFTER II	GB	8,4
CHUCK ROCK	GG	20,22
CHUCK ROCK	MD	25
DARBLE MADNESS	MD	18
DARIUS	SN	25
DARIUS 2	MD	25
DARIUS TWIN	SN	18
DAVID ROBINSON BASKETBALL	MD	25
DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT	MD	14
DEAD ANGLE	MS	9
DECAPATTACK	MD	10,11
DESAFIO TOTAL	NES	3
DESERT STRIKE	MD	14,22
DESERT STRIKE	SN	25
DEVIL'S CRUSH	TG	10, 13
DICK TRACY	NES	3
DONALD IN THE LUCKY DIME CAPER	GG	21
DOUBLE DRAGON	MS	1
DOUBLE DRAGON II	NES	1,3
DRAGON BALL Z 16 MG	SN	26
DRAGON CRYSTAL	GG	5, 25
DRAGON SPIRIT	TG	16
DRAGON'S LAIR	GB	25
DRAGONS LAIR	SN	17
DUCK HUNT	NES	8
DUCK TALES	NES	1,5
DYNABLASTER	GB	5
DYNAMITE DUX	MS	25
E.A. HOCKEY	MD	4, 18
ECCO THE DOLPHIN	MD	24
ELECTROCOP	LX	13,1
ENDURO RACER	MS	1
ESWAT	MD	25
EVANDER HOLYFIELD´S "REAL DEAL"	MD	19
EXHAUST HEAT	SN	20,22
F-1 RACE	GB	12
F-ZERO	SN	14
F1 EXHAUST HEAT	SN	23
FACTORY PANIC	GG	12,25
FANTASIA	MD	4,15
FATAL FURY	MD	21,26
FATAL FURY	NG	23
FAXANADU	NES	25
FINAL FIGHT	SN	17
FLASHBACK	MD	23,26,27
FORGOTTEN WORLDS	MD	1
FORTRESS OF FEAR	GB	11,17
GAIN GROUND	MS	1,22,23
GAIN GROUND	MD	2,13
GALAXY FORCE	MS	19
GARGOYLE'S QUEST	GB	1, 4, 7,12
GATES OF ZENDOCON	LX	9,4
GAUNTLET	LX	3
GAUNTLET	MS	4
GAUNTLET	NES	18
GAUNTLET II	GB	11,18
GHOST AND GOBLINS	NES	17
GHOSTBUSTERS	MS	7,25
GHOSTSBUSTERS	MD	1
GHOULS 'N GHOSTS	MD	8
GHOULS'N GHOSTS	MS	14
GHOULS´N GHOSTS	MD	1
GLOBAL GLADIATORS	MS	28
GLOBAL GLADIATORS	MD	26
GOAL	NES	2
GODS	MD	28
GODZILA	NES	25
GODZILLA	GB	15,17
GOLDEN AXE	MS	1,18

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
GOLDEN AXE	MD	2,3
GOLDEN AXE II	MD	9,12,16
GOLF	GB	2,3
GOOF TROOP	SN	27
GOONIES	NG	18
GOONIES 2	NES	15, 18
GP MONACO	MD	1
GRADIUS	SN	19
GRADIUS III	SN	20
GREMLINS 2	NES	14,3
GUERRILLA WAR	NES	11
GYNOUG	MD	10,17
HARD DRIVING	LX	8
HELLFIRE	MD	13
HERZOG ZWEI	MD	12
HOOK	GB	19
HOOK	MCD	28
HOOK	NES	21
IKARI WARRIORS	NES	2,4
INDIANA JONES	MS	19
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE	MD	26
IRONSWORD	NES	8,4
ISOLATED WARRIOR	NES	4
JACKIE CHAN	NES	17
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU	NES	10
JAGUAR XJ 220	MCD	27
JAMES BOND JR.	SN	25
JAMES BOND. THE DUEL	MS	26
JAMES POND	MD	3
JJ AND JEFF	TG	16
JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	MD	3,11
JURASSIC PARK	MD	27,27
KENSEIDEN	MS	8,11
KICKLE CUBICLE	NES	7,12
KID CHAMELEON	MD	22
KIRBY'S DREAM LAND	GB	18
KIRBY'S DREAMLAND	GB	19
KLAX	GG	21
KLAX	MD	12
KRUSTY'S FUN HOUSE	GG	24
KRUSTY'S FUN HOUSE	SN	21
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	25
KRUSTY´S SUPER FUN HOUSE	MD	27
LAST BATTLE	MD	4
LEMMINGS	GG	26
LEMMINGS	MS	23
LEMMINGS	NES	24
LHX ATTACK CHOPPER	MD	25
LITTLE NEMO: DREAM MASTER	NES	10,18
LOCK´N CHASE	SN	24
LOS SIMPSONS	NES	9
LOTUS TURBO CHALLENGE	MD	19,27
LOW G MAN	NES	12,15
LOW-G-MAN	NES	12
LUCKY DIME CAPER	GG	28
MAGIC SWORD	NES	28
MARIO IS MISSING	SN	26, 29
MARVEL LAND	MD	15
MASTER OF DARKNESS	MS	20
MAZIN WARS	MD	27
MEGA MAN 2	NES	19,3, 9
MEGAMAN	GB	9
MEGAMAN 3	NES	14,17
MEGAMAN 4	NES	22,
MEGAMAN II	GB	15,25
MEGAMAN: DR. WILTH REVENGE	GB	8, 10
MERCENARY FORCE	GB	20
MERCS	MD	25
METROID	NES	6,15,4
MICKEY MOUSE	GB	15
MICKEY MOUSE	GG	3
MICKEY MOUSE	NES	4
MICROMACHINES	NES	28
MIGHT & MAGIC	MD	5
MISSION: IMPOSSIBLE	NES	13
MOONWALKER	MD	1,8,16
MORTAL KOMBAT	GG	28
MORTAL KOMBAT	MS	26



950 Ptas.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
MS PACMAN	LX	2,2
MY HERO	MS	3
NEMESIS	GB	8,9,2
NEMESIS 2	GB	14
NINJA GAIDEN	GG	11,24
NINJA GAIDEN	MS	18
NINJA SPIRIT	TG	13
NES WORLD CUP	GB	17,23
OUT RUN	GG	10,23
OUT RUN	MS	19
OUT RUN	MD	7,8,8
P.O.W.	NES	12
PACMANIA	MS	7,18,21,23
PANZA KICK BOXING	TG	17
PAPER BOY II	SN	18
PARODIUS	SN	25
PC KID II BONK'S REVENGE	TG	9
PENGO	GG	9
PHELIOS	MD	16
PILOTWINGS	MS	20
PIN-BOT	NES	7
PINBALL DEVIL'S CRUSH	TG	7
PIPE DREAM	GB	7,1
PIT-FIGHTER	MD	14
POPULOUS	MS	7,5
POPULOUS	MD	20
POWER BLADE	NES	8
POWER STRIKER	MS	20
PREDATOR 2	MS	23
PREDATOR 2	MD	21
PREDATOR II	MD	15
PRINCE OF PERSIA	GB	21,22
PRINCE OF PERSIA	GG	18,23
PRINCE OF PERSIA	SN	19,23
PRO WRESTLING	MS	22
PROBOTECTOR	GB	19
PROBOTECTOR	NES	1
PSICHOSIS	TG	20
PSYCHIC WORLD	GG	8,11,3,18
PUNCH OUT	NES	3,4
PUT Y PUTTER	GG	25
PUTT , PUTTER	GG	9
QUAACKSHOT	MD	7
QUACKSHOT	MD	7
R-TYPE	GB	14
R-TYPE	MS	9,2
RACKET ATTACK	NES	7
RAD RACER	NES	1,24,28
RAINBOW ISLANDS	NES	8,15
RAMPAGE	MS	2
RASTAN	GG	26
RASTAN	MS	1
RATTLE AND ROLL	NES	7
REGRESO AL FUTURO II	MS	10, 24
RISKY WOODS	MD	21
RIVAL TURF	SN	17
ROAD AVENGER	MCD	26
ROAD RASH	MD	7,15
ROBOCOD	MD	8
ROBOCOD: JAMES POND II	MD	10
ROBOCOP	NES	6,9,3,5,19
ROBOCOP 2	GB	8,22,23,26
ROBOCOP 3	SN	25
ROGER RABBIT	GB	21
ROLLING THUNDER	MS	24
ROLLING THUNDER II	MD	17
SALAMANDER	NES	9
SCRAMBLE SPIRITS	MS	8
SCRAPYARD DOG	LX	8
SHADOW DANCER	MD	1
SHADOW OF THE BEAST	MS	15,17
SHADOW WARRIORS	GB	17,21
SHERLOCK HOLMES	MCD	28
SHINOBI	GG	7,4
SHINOBI	MS	1,17
SHINOBI II	GG	19
SILPHEED	MCD	27
SIMCITY	SN	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
SKWEEK	GG	24
SLIDER	GG	12,25
SLIME WORLD	LX	10, 18
SMASH TV	SN	13,17
SNOW BROS. JR.	GB	14, 23
SNOW BROTHERS	NES	26
SOCCER BROWL	NG	19
SOL FEACE	MCD	26
SOL-FEACE	MD	24
SOLAR JETMAN	NES	1, 6,7
SOLOMON'S CLUB	GB	22
SOLOMON´S KEY	NES	1
SONIC	GG	13,15
SONIC	MS	10,16,5
SONIC	MD	2,8,10,11
SONIC 2	GG	19
SONIC 2	MD	17,19
SONIC 2	MD	29
SONIC BLASTMAN	SN	21,23,27
SONIC II	MS	20
SONIC	MD	29
SPACE HARRIER	GG	7
SPACE HARRIER	MS	9,10,2
SPACE HARRIER	TG	12
SPACE HARRIER II	MD	2
SPIDERMAN	MS	5
SPIDERMAN	NES	4
SPLATTER HOUSE	TG	10
SPLATTER HOUSE 2	MD	22, 25
SPLATTERHOUSE 3	MD	24
SPY VS SPY	MS	22
STAR TREK	GB	25
STAR WARS	NES	14
STREET FIGHTER II	SN	16,18, 27
STREET FIGHTER II TURBO	SN	26, 28
STREET GANGS	NES	16
STREET OF RAGE	MS	26
STREETS OF RAGE	GG	27
STREETS OF RAGE	MD	15,18,23
STREETS OF RAGE II	MD	19, 20, 21, 28
SUNSET RIDERS	MD	27
SUPER CASTELVANIA 4	SN	20
SUPER GHOULS'N GHOSTS	SN	14
SUPER HANG ON	MD	2
SUPER HUNCHBACK	GB	18
SUPER JAMES POND	SN	27
SUPER LEAGUE	MD	6
SUPER MARIO 3	NES	9,11,13,15
SUPER MARIO BROS	NES	10
SUPER MARIO BROS 2	SN	29,
SUPER MARIO BROS 3	NES	12
SUPER MARIO BROS 3	SN	29
SUPER MARIO KART	SN	19,21,29
SUPER MARIO LAND	GB	
7,9,10,16,16,5,29		
SUPER MARIO LAND 2	GB	19,21,29
SUPER MARIO LAND 2	SN	29
SUPER MARIO WORLD	SN	13,15,16,17,29
SUPER MONACO GP	MD	5,7
SUPER MONACO GP 2	GG	17
SUPER OFF ROAD	SN	24
SUPER PARODIUS	SN	19,19
SUPER PROBOTECTOR	SN	15,24,25
SUPER R-TYPE	SN	11,13
SUPER SHINOBI III	MD	27
SUPER SOCCER	SN	15
SUPER SPY HUNTER	NES	14
SUPER STAR WARS	SN	22,27
SUPER STRIKE EAGLE	SN	24,26
SUPER TURRICAN	SN	27
SUP´ER MARIO WORLD	SN	29
T.M.H.T.	GB	1
TAZ-MANIA	MD	14,16
TAZMANIA	MS	26
TEAM USA BASKETBALL	MD	16
TENNIS	GB	10,13,19
TENNIS ACE	MS	2,4
TERMINATOR 2	GB	8,12,25

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
TERMINATOR I	MD	25
TETRIS	GB	3
THE ADDAMS FAMILY	GB	12,15,23
THE ADDAMS FAMILY	SN	16,18,20
THE FLINTSTONES	MS	13
THE FLINTSTONES	MD	27
THE GOONIES II	NES	2
THE HUNT FOR RED OCTOBER	GB	11,25
THE INMORTAL	MD	20
THE LEGEND OF ZELDA	NES	16
THE LOST LEVELS	GB	29
THE LOST LEVELS	SN	29
THE REVENGE OF SHINOBI	MD	1
THE SIMPSONS	NES	10
THE TERMINATOR	MS	21
THUNDER FORCE II	MD	2
THUNDER FORCE III	MD	12
THUNDER FORCE IV	MD	19
THUNDER HAWK	MCD	27
THUNDERFORCE III	MD	6
THUNDERFORCE IV	MD	17,18
TIGER HELI	NES	4
TIGER ROAD	TG	10
TIME GAL	MCD	27
TINY TOON ADVENTURES	SN	23, 24
TINY TOONS	GB	20
TOM & JERRY	NES	21
TOP GEAR	SN	24
TOP RANKING TENNIS	GB	28
TORTUGAS NINJA	GB	7,12,13
TORTUGAS NINJA	NES	4
TORTUGAS NINJA II	NES	20
TORTUGAS NINJA IV	SN	17
TOTALLY RAD	NES	20
TRACK AND FIELD II	NES	3
TRANSBOT	MS	3
TRUXTON	MD	1,17
TURRICAN	GB	16,20,23
TURRICAN	MD	7,9
TURTLES 2	NES	23
TURTLES IV	SN	23
VIGILANTE	MS	8,11
VIKING CHILD	LX	7
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO	MD	17
WHO FRAMED ROGER RABBIT?	GB	14
WIMBLEDON	MS	20
WIMBLEDON TENNIS	GG	16
WINBLEDOM TENNIS	GG	21
WOLFCHILD	MS	28
WONDER BOY	GG	3,10, 22
WONDER BOY 3	MS	6,3,4,21
WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP	MS	15
WONDERBOY 3	GG	20
WONDERDOG	MCD	20
WORLD CUP	GB	13,3,21
WORLD CUP	NES	9,5
WORLD HEROES 2	NG	23
WORLD OF ILLUSION	MD	25
WORLD WRESTLING	NES	8
WWF	NES	13
WWF SUPERSTARS	GB	6
YOSHI'S COOKIE	NES	27
ZAXXON 3-D	MS	12

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama a los Teléfonos (91) 654 84 19 / 654 72 18 de 9 a 14 y de 16 a 18,30 h. o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

¡YA ESTÁ AQUÍ!

EXTRA NOVEDADES
100 PÁGINAS CON LOS LANZAMIENTOS MÁS EXPLOSIVOS
¿TE ATREVES CON TODOS?

¿EL MEJOR JUEGO DE LUCHA?

¡¡ROMPEN CON TODO!!

Por el número de cartas recibidas parece que os ha gustado esto de tener un tema libre del que hablarnos. La verdad es que las opiniones han sido de lo más variopintas y hemos recibido todo tipo de críticas, sugerencias, alabanzas y desprecios, no sólo dirigidos hacia nosotros, por supuesto, sino hacia todo el mundillo de los videojuegos en general. Pero se acabaron las vacaciones y eso de escribir sobre lo que os dé la gana. Para el mes que viene, vamos a proponeros un nuevo tema, que luego os acostumbráis mal.

NURIA HERNANDEZ BUENDIA - 14 AÑOS (MURCIA)
"EL ENCASILLAMIENTO DE LAS CHICAS CON RESPECTO A LAS CONSOLAS"
El tema que a mí me ocupa es el de que parezca que esté prohibido que las chicas jueguen a las videoconsolas, y bueno, si encima sabes lo que es un Mega CD (que ya ves...) ya eres un monstruo que come gusanos; a mí, personalmente, me gusta jugar a mi Megadrive de vez en cuando, soy una auténtica Dragonballmaníaca, y me pirro por los mangas y el anime, bueno, os podéis imaginar cómo me ponen mis amigas, les resulto un bicho raro, ellas se decantan por Barrio Sésamo (lo digo en serio, luego comentan los episodios), no tengo nada en contra de este programa, sólo que es de 1979 y para críos de cuatro años, y luego es a mí a quien llaman bicho raro... no se dan cuentan de que a lo mejor los bichos raros son ellas, dicen que las diversiones de antes eran mejores, pero estamos ya casi en el año 2000, la técnica y las formas de diversión han avanzado enormemente ¿por qué encerrarse en lo de toda la vida?, cada cosa al tiempo que le corresponde, ¿no creéis? ¿no les gustaría adentrarse en lo nuevo, lo más actual, lo que está ya en la calle, a la orden del día?, yo es que tiemblo cuando veo juegos como "Donkey Kong Country" "Dragon Ball Z 3" y "the Lyon King" es que, hasta se me saltan las lágrimas, no sabe ninguna lo que se está perdiendo... son tantas perdidas (y esto ya va por todas las chicas que se niegan a avanzar), tienen la tecnología más avanzada en la palma de la mano y se dedican a decir que lo antiguo es más bonito, si les pego una leche..., me vienen con que cómo me pueden gustar "los juegos esos en los que sólo se dan puñetazos y patadas", pues si esa clase de juegos no te gusta, coge uno de Sonic, Mario, Mickey, Aladdin, Simba (the Lyon King, para quien todavía no lo sabe) ¿que te gustan los deportes?, tienes el Fifa 95, NBA Live 95, Virtua Racing, NBA Show Down... ¿que te gusta el rol? tienes el Zelda, Lemmings, Secret of Mana...
y luego está que haya cierta revista de cuyo nombre no quiero acordarme que lo sepa todo sobre consolas y realizada por auténticos profesionales, y encima de papel reciclado, (con guías, pósters, concursos, secciones hechas por los lectores, y con un toque ideal de humor ¡Pero qué más quieren, por Osiris!
[redacted] NO HAY RAZÓN POR LA QUE YA NO ESTÉS EN EL MUNDO DE LAS CONSOLAS [redacted]

Nuria Hernández. 14 años. (Murcia)

"El tema que a mí me ocupa es el de que parezca que está prohibido que las chicas jueguen a las consolas y, bueno, si encima sabes lo que es un Mega CD (que ya ves...) ya eres un monstruo que come gusanos. A mí, personalmente, me gusta jugar a mi MegaDrive de vez en cuando, soy una auténtica Dragoballmaníaca y me pirro por los mangas y el anime. Bueno, os podéis imaginar cómo me ponen mis amigas, les resulto un bicho raro. Ellas se decantan por Barrio Sésamo... no se dan cuenta que a lo mejor los bichos raros son ellas...

Ellas dicen que las diversiones de antes eran mejores, pero estamos ya casi en el año 2000, la técnica y las formas de diversión han avanzado enormemente ¿porqué encerrarse en lo de toda la vida? Cada cosa al tiempo que le corresponde ¿no creéis?

No hay razón por la que ya no estés en el mundo de las consolas"

Raúl Palancar (Madrid)

"La clasificación por edades de los videojuegos me parece una gran tontería algunas veces. Por ejemplo, te gusta un juego y cuendo te lo vas a comprar no es recomendado para tu edad ¿qué haces? La mayoría de las veces compras el juego sin mirar la edad y si la miras no haces ni caso y te lo compras.

Yo en mi caso nunca miraré la clasificación y me lo compraré"

¿QUE OPINO DE LA CLASIFICACION POR EDADES DE LOS VIDEOJUEGOS?
La clasificacion por edades de los videojuegos me parece una gran tonteria algunas veces. Por ejemplo, te gusta un juego y cuando te lo vas a comprar no es recomendado para tu edad ¿Que haces? La mayoria de las veces compras el juego sin mirar la edad y si la miras no haces ni caso y te lo compras.
Otras veces si esta bien cuando un padre le va a comprar a su hijo un juego cualquiera y entonces si mira, si es conveniente para el.
Yo en mi caso nunca mirare la clasificacion y comprare el juego que me guste.
Espero que esta carta salga publicada.
A...

Carlos Luis García (Madrid)

Yo me considero un buen lector de vuestra revista. Me gustan vuestros reportajes, vuestras secciones de consultas, pero creo que el 99% que le habéis dado al Donkey Kong es totalmente injusto y que lo habéis hecho bajo presión de Nintendo. Yo personalmente os apoyo, ya que un juego que se le ha dado tanta importancia y tanta publicidad no le podéis poner lo que de verdad se merece sin que Nintendo se os eche encima.

He jugado a ese juego y lo he completado en un 93% y no creo que el juego se merezca más de un 96% o un 97%....

El apartado técnico del juego es más o menos respetable pero, ¿qué ocurre con la dificultad del juego? Es lo más fácil del mundo. Me lo acabé en un par de días y sin jugar más que un par de horas en casa de un amigo.

Espero que no deis otra puntuación tan elevada tan solo por lo que pueda decir Nintendo".

TEMA:¿ES JUSTA LA PUNTUACION QUE LE HABEIS DADO AL DONKEY KONG COUNTRI?

YO ME CONSIDERO UN BUEN LECTOR DE VUESTRA REVISTA,ME GUSTAN VUESTROS REPORTAJES, ME GUSTAN VUESTRAS SECCIONES DE CONSULTAS(telefono rojo),PERO CREO QUE EL 99% QUE LE HABEIS DADO AL DONKEY KONG ES TOTALMENTE INJUSTO Y QUE LO HABEIS HECHO BAJO LA PRESION DE NINTENDO.YO PERSONALMENTE OS APOYO YA QUE A UN JUEGO QUE SE LE HA DADO TANTA IMPORTANCIA Y TANTA PUBLICIDAD NO LE PODEIS PONER LO QUE DE VERDAD SE MERECE SIN QUE NINTENDO SE OS ECHE ENCIMA.
HE JUGADO A ESE JUEGO Y LO HE COMPLETADO EN EN 93% Y NO CREO QUE EL JUEGO SE MERECA MAS DE UN 96% O UN 97%.LOS GRAFICOS SON BASTANTE BUENOS PARA UNA CONSOLA DE 16BIT PERO,NO SE PUEDEN COMPARAR CON LOS DE LAS MAQUINAS DE ULTIMA GENERACION DE SEGA(Daytona GP,Virtual Fighter II etc...).
EL APARTADO TECNICO DEL JUEGO ES MAS O MENOS RESPETABLE PERO,QUE OCURRE CON LA DIFICULTAD DEL JUEGO,ES LO MAS FACIL DEL MUNDO,ME LO ACABE EN UN PAR DE DIAS Y SIN JUGAR MAS DE UN PAR DE HORAS EN CASA DE UN AMIGO,Y PASA LO QUE CON CASI TODOS LOS JUEGOS CUANDO TE LOS TERMINAS TE ACABAN ABURRIENDO,QUE ES LO QUE NOS HA PASADO A MI Y A MI AMIGO.
VAMOS AL APARTADO SONORO,EL SONIDO NO ESTA MAL PERO TAMPOCO ES NADA DEL OTRO MUNDO Y LE HABEIS DADO UN 96% EN MUSICA Y UN ¡98%! EN SONIDO FX,PERO POR FAVOR, SI EL SONIDO DEL JURASSIC PARK DE MEGA-CD LE DA MIL VUELTAS Y LE DISTEIS UN 95% Y ES MEJOR POR DIFERENCIA.

CON ESTA CARTA YO NO QUIERO CRITICAR VUESTRA MANERA DE PUNTUAR TAN SOLO ESPERO QUE NO VOLVAIS A HACER LA INSENSATEZ QUE HABEIS HECHO DANDOLE UN 99% A UN JUEGO QUE NO MERECIA MAS DE UN 97%.

PD:SI SALE UN JUEGO MEJOR QUE ESE,QUE HAREIS DARLE UN 104% O ALGO PARECIDO,ESPERO QUE NO DEIS OTRA PUNTUACION TAN ELEVADA TAN SOLO POR LO QUE PUEDA DECIR NINTENDO.

SE DESPIDE DE VOSOTROS CARLOS LUIS GARCIA (MADRID)

ABIERTA

The Rallyeman. 18 años. (Sevilla)

"Desde hace tiempo hemos seguido cuidadosamente el desarrollo de las nuevas consolas de videojuegos que nos entretendrán en la segunda mitad de los noventa. Hemos conocido las características de sus procesadores RISC de 32/64 bits, la velocidad de transferencia de sus CD Roms, la resolución en pantalla, los dieciséis millones de colores de su paleta... y ahora pódemos conocer sus resultados: Panasonic, Sanyo, Golstar 3DO, Atari Jaguar, Sony PlayStation, Sega Saturn... Pero la fecha de lanzamiento se acerca y se disparan los primeros rumores sobre el precio de estas nuevas consolas. Y aquí empieza lo bueno.

...En fin, que disfrutar de las consolas del siglo XXI va a estar sólo al alcance de millonarios, pues poca gente puede permitirse comprar una Saturn o una Sony,. Yo, sinceramente, no compraré ninguna consola a ese precio.

...Si los juegos de Ultra 64 van a ser como Killer Instinct o como Cruisin USA, a un precio de 40.000 pesetas, está claro qué consola se venderá más, por mucho CD Rom que tenga la competencia. Al final el que manda es el cliente y a mí me da igual los bits, los Mhaz, la RAM y lo que sea. Porque lo que quiero es divertirme. Y ya está.

David C.M. 20 años (León)

"Os quiero hablar de la revista y en particular de esta sección. Veréis, respeto totalmente vuestra libertad de elegir los contenidos de Hobby Consolas y sé que os interesa conocer nuestra opinión... En vuestro caso hacéis una revista que desde el principio ha apostado por la presencia y participación del lector-usuario en sus páginas...

...aún seguís empeñados en que colaboremos nosotros en la realización de la revista, con lo cual, lo único que conseguís es rebajar el prestigio, la calidad y el interés de esa publicación. Creo que lo mejor sería que hicierais una revista a vuestra manera y que opinéis siempre según vuestro criterio y no el que los lectores os impongamos".

Nota de H.C: ¿Te has dado cuenta, David, que nos planteas un problema sin solución? Si hacemos lo que nos sugieres en tu carta, -es decir, que no hagamos caso a nuestros lectores-, estaremos haciendo caso a nuestros lectores... Piensa en ello.

Key de Thay y Monturín. (Torre de los Magníficos, Valle de la Rastra)

"El Sexo en las consolas" Bien, me alegro de que salga este tema...

Bien es sabido por todos que existen títulos de este género para ordenador, véase «Cobra Misssion», «Metal Slate»... Pero ¿me quiere alguien explicar por qué no sacan estas maravillas para consolas? (Para S.N., por ejemplo)

Y ahora no tendrán excusas, con lo de la clasificación de los juegos por edades.

Por favor. Presionad como podáis a las dos grandes (Nintendo y Sega) y uníos a la cruzada por la causa (la del sexo en las consolas, se entiende).

Y el mes que viene: Ante la llegada de las nuevas máquinas... ¿Cómo veis el futuro próximo de las consolas?

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

Ricardo Polo (Madrid)

"MI opinión es que no me parece mal que la tecnología avance (y bastante rápido, por cierto), pero es un poco triste ver cómo mueren las primeras máquinas como la NES. A las 16 bits les pasará lo mismo con el tiempo. Por supuesto que antes de que eso ocurra me compraré el Ultra 64, pero mientras me funcione mi Super Nintendo, seguiré jugando, porque las 16 bits todavía no están muertas".

Álvaro Nieto. 13 años. (Sevilla)

"Tengo la Master y hay muchos juegos que un mes están rebajados a más de la mitad de su precio. ¿Por qué?

Ejemplo: El Sonic Chaos valía 6.990. En un mes ya vale 1.990

Otro: El Ecco valía 5.990. En un mes vale 1.990.

Y más: El Ottifants valía 5.990. Ya vale 1.990.

Y yo me pregunto: ¿para qué gastarme tanto dinero en un cartucho, cuando al mes siguiente está a la tercera parte de su precio? Aunque esté un poco antiguo sigue siendo el mismo juego ¿no?

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

QUISIERA intercambiar juegos de Super Nintendo. Sólo Madrid. Llamar por las tardes de 3:00 a 8:00 horas y preguntar por Mariano.
TF:91-3031986.

CAMBIO consola Nintendo con 168 juegos y dos mandos, por Game Boy con 1 ó 2 juegos. Preguntar por David. Sólo Madrid.
TF:91-8824384.

QUISIERA CAMBIAR consola Nintendo de 8 bits (con 3 juegos) por consola Game Boy y 1 juego. Preguntar por David. Llamar de 8:00 a 10:00 horas.
TF:942-606953.

CAMBIO desde nº 1 revistas de Hobby Consolas por Nintendo Acción. Yo paso a recogerlas. Preguntar por Vicente.
TF:91-6752878.

CAMBIO los siguientes juegos de Mega Drive: «Cool Spot», «Altered Beast», «Golden Axe II», «Sonic», «Pit Fighter» y «Shinobi» por juegos de rol, lucha o aventura. Llamar a Mikel.
TF:924-665248.

CAMBIO la consola Game Boy con 7 juegos, entre ellos «Mario Land 2», por Super Nintendo con 1 juego. Incluyo la Lupa y la Batería Recargable.
Escribir a: David Morales Mojica, Avd. Lloreda, 36-5º 1ª. 08914 -Badalona- (Barcelona).

CAMBIO «Alien 3», «Zelda», «Sensible Soccer» y «Metroid II» de Game Boy, por «Mystic Quest», «Megaman 3 ó 4», «Desert Strike», «New Chessmaster», «Lemmings» o «Jurassic Park». Llamar de 4 a 8 horas. Preguntar por Raúl.
TF:93-4277075.

CAMBIO «World Cup USA 94» por «FIFA Soccer» o «NBA Showdown», ambos de Mega Drive. Cuatro meses de uso, y todos con caja e instrucciones. Preguntar por Jorge.
TF:926-212892.

CAMBIO Nintendo con todos sus accesorios y un juego, por Game Boy con 1 juego o Game Gear sin juego, y regalo pistola. Preguntar por David.
TF:91-6528781.

CAMBIO «Virtua Racing» y «Dragon Ball Z» de Mega Drive, por «Flashback» y «Gunstar Héroes». Sólo Palma de Mallorca. Preguntar por David.
TF:971-463585.

VENTAS

VENDO Mega Drive y Master System. También vendo conjunto de Mega Drive + cantidad de juegos que se quiera. Y lo mismo con la Master System. Además, vendo juegos sueltos. Preguntar por Borja.
TF:91-5538446.

VENDO los juegos de Mega Drive: «USA Basketball Team» y «Mortal Kombat» por 7.000 pesetas cada uno o por 10.000 pesetas ambos juegos. Llamar a cualquier hora del día. Preguntar por Antonio Jesús.
TF:968-243784.

VENDO Super Nintendo con 2 pads, «Super Mario World» y «Super Ghouls'n Ghost's», por 20.000 pesetas. Juegos: «Starwing», «Castlevania», «Super Soccer» y «Prince of Persia» también por 20.000 pesetas. Preguntar por Gregorio.
TF:968-481738.

VENDO juegos de Game Boy: «Super Mario Land 2» y «Mortal Kombat» por 2.500 pesetas. «Darwing Duck», «Prince of Persia», «The Flintstones», «Crash Dummies» y «Alien 3» por 1.500 pesetas. Preguntar por Nauzet.
TF:925-713209.

VENDO Mega Drive con dos mandos y los juegos: «Golden Axe 2», «Sonic 1 y 2», «Aladdin», «EA Hockey», «Spiderman», «Wonder Boy 3», «Galaxy Force 2», «Fatal Fury» y «Street of Rage 2» por 60.000 pts. Preguntar por Mariano.
TF:988-729267.

VENDO Game Gear con «Street of Rage», «Sonic», «Shinobi II» y funda. Todo por 13.000 pesetas. Preguntar por Héctor.
TF:964-211867.

VENDO los juegos «Mercs», «Sonic», «Enduro Racer» y «Fantasy Zone», todos de Master System II. Todo por 4.000 pesetas. Llamar por las tardes y preguntar por Raúl. Sólo Salamanca.
TF:923-236037.

VENDO consola Nintendo con 9 juegos, entre ellos «Asterix» y «Kick Off», por 30.000 pesetas. Y también vendo los juegos sueltos. Preguntar por Diego.
TF:91-7964531.

VENDO Game Gear + adaptador a la red + batería + 6 juegos: «Sonic 1 y 2», «Shinobi», etc... Precio a convenir. Llamar a partir de las 18:30 horas. Preguntar por Javier.
TF:93-4504579.

VENDO Game Boy con caja para guardarla y los juegos: «Robocop», «Dr. Mario», «Tetris», cable y cascos, por el alucinante precio de 5.500 pesetas. Preguntar por Rafi.
TF:968-283686.

VARIOS

VENDO Game Gear + «Sonic» + «G-Loc» + «Wonder Boy» al módico precio de 12.000 pesetas, o la cambio por «Starwing» + «Donkey Kong Country». Sólo Córdoba. Preguntar por Miguel.
TF:957-262156.

CAMBIO O VENDO consola Nintendo con 2 mandos, pistola y 17 juegos. Todo en perfectas condiciones por 25.000 (precio real 45.000 pesetas), o cambio por Super Nintendo con juegos. Los juegos son: «Super Mario», «Duck Hunt», «Darkman», «Megaman 2», «Bart Vs the Space Mutants», «Kid Icarus», «To the Earth», «World Champ», «Warewolf», «Low G-Man», «Ikari Warriors», «Rollergames», «Super Spike Ball», «Newzeland Story», «Quantum Fighter», «Battle of Olympus» y «WF Wrestlemania Challenger». Preguntar por Sergio.
TF:95-4513033.

CAMBIO MCD + 4 juegos: «Road Avenger», «Silpheed», «Thunder Hawk» y «Time Gal» por Neo Geo + 3 juegos, o vendo por 40.000 pesetas. Preguntar por Juan Carlos.
TF:96-5491947.

VENDO consola Mega Drive + dos mandos + un juego, en perfecto estado. La vendo por 14.500 pesetas o la cambio por Super Nintendo. En caso de cambio, regalo póster. Interesados, preguntar por José Miguel. Sólo de 7:00 a 8:00 horas.
TF:977-571015.

VENDO O CAMBIO Game Boy con 6 juegos y accesorios (lo vendo junto o por separado por 17.000 pesetas) o cambio por juegos de Super Nintendo. Hasta un 50% de descuento. Preguntar por Eduardo.
TF:976-492564.

VENDO O CAMBIO «Mutant League Football» por 5.500 pesetas, o los cambio por «Mortal Kombat» o «Lotus». Sólo Pontevedra. Escribir a:
José Carlos Vilariño Velasco, c/Reino Unido-portal 6 nº 14 4º D. 36162 -Monteforreiro- (Pontevedra).

CAMBIO O VENDO Game Boy con conector doble, los juegos «Tetris» y «Wario Land», auriculares, luz y lupa por 13.000 pesetas. O cambio por Super Nintendo con 1 mando. Llamar por las tardes a Juan Fran.
TF:958-124321.

VENDO O CAMBIO Game Boy con 21 juegos por 30.000 pesetas, o la cambio por Mega Drive o Super Nintendo con un juego. Interesados, llamar de 9:00 a 10:00 horas de la noche.
TF:950-470252.

VENDO Mega Drive con pad de 6 botones junto al normal por 5.000 pesetas, o cambio por Nintendo de 8 bits. Preguntar por Miguel.
TF:96-1203496.

VENDO los juegos «Robocop vs Terminator», «Altered Beast» y «Turrican» por 6.000 pesetas, o los cambio todos por uno de estos juegos: «The Lion King» o «Sonic 3». Sólo Madrid. Preguntar por Rafael.
TF:91-6462549.

COMPRAS

COMPRO caja del juego «Bola de Dragon Z» de Super Nintendo. Que esté en buen estado. Pago bien. Sólo Madrid. Preguntar por Alberto.
TF:91-4787919.

La Gran Ocasión

COMPRO Game Boy por 4.000 ó 5.000 pesetas, con lupa, luz o algún juego. Escribir a:
José Carlos Asensio Marín, c/Iglesia, 45. 23487 -Huesa- (Jaén).

COMPRO el juego de Super Nintendo «Starwing» por 3.500 pesetas. Sólo Córdoba. Preguntar por Miguel.
TF:957-262156.

COMPRO Super Nintendo o Mega Drive con algún juego o sin ellos, da igual. Preguntar por Jesús. Llamar de 7:30 a 10:30 de la noche. Sólo Murcia. Entre 10.000 y 15.000 pesetas.
TF:968-554399.

DESEARIA COMPRAR Super Nintendo con o sin juegos. Llamar de 14:00 a 15:00 horas o de 22:00 en adelante. Preguntar por Oscar.
TF:988-215659.

COMPRO números atrasados de Hobby Consolas del 1 al 13, del 16 al 19, el 22 y el 23. También de TodoSega el 6 y el 8. En buen estado. Los compro a 200 pesetas la unidad. Preguntar por Lois Xabier.
TF:988-218466.

COMPRO juego «Shinobi 2» para Game Gear en perfectas condiciones, con caja e instrucciones, por un precio de 1.500 pesetas. Los que estéis interesados, preguntar por Paco.
TF:964-533531.

COMPRO un mando de Super Nintendo en buen estado por 1.000 pesetas. Interesados, escribir a:
Juan Carlos Piriz Martínez, Avenida de Barber, 42. 45004 (Toledo).

COMPRO los programas Paw y 3D-construccion-Kit con instrucciones para Spectrum, por 1.500 pesetas cada uno. Interesados, escribir a:
David Hernández Verdugo, Avda. 2 de Septiembre, 78-4º 3ª. 08120 -La Llagosta- (Barcelona).

URGE COMPRAR «Ranma 1/2» de Super Nintendo. Pago muy bien. También compro todo tipo de material sobre manga. Preguntar por Eliseo. Llamar por las tardes. Sólo Vigo y cercanías.
TF:986-209929.

CLUBS

SOMOS dos niños que queremos formar un club. Todo lo que tienes que hacer es enviar una carta a nuestra dirección, con el nombre de tu juego junto a 15 pesetas, y te enviaremos tu truco. Escribir a:
Juan Manuel Guerrero Expósito, c/Molí, 99-1º 4ª. 08950 -Esplugas de Llobregat- (Barcelona).

DRAGON BALL Z MANIACS mandadnos una foto de carnet más 1.000 pesetas y os enviaremos lo último de Dragon Ball Z a partir del nuevo torneo. Carnet de socio. Escribir a:
José Antonio Piélago Bouzas, c/Cardenal Herrera Oria, 266-Esc. B 2º D. 28035 (Madrid).

¡ATENCION! lo que tú esperabas, el club "SEGAZONE" de cualquier lugar, de cualquier sitio, regalos, concursos, videojuegos. Manda tus datos personales y foto (si quieres) a la siguiente dirección:
Daniel Guerrero Casas, c/Benidorm, 17-1º. 46015 (Valencia).

POSEO guía de trucos y pistas para Mega CD. ¡22 trucos! y por sólo 116 pesetas, gastos de envío incluidos. Recepción de llamadas: viernes de 17:00 a 20:30 horas y sábados. Preguntar por Pedro.
TF:920-212366.

QUISIERA CONTACTAR con chicos/as para intercambiar trucos y juegos de la consola Mega Drive. A poder ser de Avila. Interesados, preguntar por José Antonio.
TF:920-212366.

SI QUIERES formar parte del club Master, mándame 2 fotos con todos tus datos incluidos. Al abonaros recibiréis el carnet y un regalo.
Rubén Yebra Gómez, c/Marroquina, 74-2º B. 28030 (Madrid).

RIDERS CLUB para chicos/as de 13 a 16 años que posean Super Nintendo, Nintendo y Game Boy. Interesados, escribir una carta incluyendo 2 fotos para el carnet. Escribir a:
Iván Alberto Pereira Abal, c/Caritel, 1. 36900 -Placeres-Lourizán- (Pontevedra).

SI QUIERES ser de un club Sega, mándanos tu foto y tendrás tu carnet. Intercambiamos trucos y videojuegos. Llama y pregunta por Carlota.
TF:952-378413.

SOMOS dos amigos llamados Andoni y Gorka. Tenemos un club de trucos para todas las consolas. Enviad 1 foto, 2 sellos y vuestros datos personales. Escribid a: Andoni Armolea Nieto, c/Abatxolo, 23-5º B. 48920 -Portugalete- (Vizcaya).

CLUB MEGA para usuarios de Mega Drive en toda España. Suscríbete un año mandando 12 sellos de correos a:
Club Mega Drive, c/Huesca, 3. 28679 -El Bosque- (Madrid).

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ________________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD ..................................PROVINCIA...................................TLF..................................

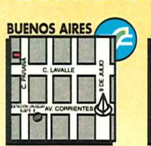
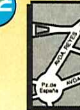
• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),** indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.



MAIL
VENTA POR CORREO
VxC
¡Haz tu pedido por teléfono!
Nuevo teléfono
902 17 18 19
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
ACCESORIOS
CABLES ALARGADORES SUPERNIN 1.495
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN 1.495
MANDO DE CONTROL 2.490
CABLE EUROCONECTOR 2.190
JOYSTICK FANTASTIC 5.490
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA) 8.990
NINTENDO SCOPE 6.990
MARIO PAINT 11.990
MALETIN 4.990
SUPER OFERTA
CONTROL PAD INFRARED - 3990
PYTHON 2B - 2990
CONTROL PAD MEGAPAD VI - 3595
CONTROL PAD COMPETITION - 1995
CONQUEROR 2 - 5990
INVADER 2 - 2595
SN PROGRAM STICK - 5990
HANDY TRAY - 995
MAVERICK 2B - 3290
TOP FIGHTER - 9990
ADAPTADOR 6 JUGADORES - 3990
LOGIPAD - 2990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
OFERTA
BLUE BROTHER 9990
BRUTAL 11990
BUGS BUNNY 12990
CHAOS ENGINE 11990
CORRECAMINOS 9990
CYBERNATOR 10590
ESPN BASEBALL 10990
GP 1 10990
LOST VIKINGS 8990
MICHAEL JORDAN 11490
PIRATES DARK WATER 9890
POP & TWIN BEE 10590
RAINBOW BELL ADV. 9890
ROCK'N ROLL RACING 11990
SKY BLAZER 9890
SUPER MARIO ALL STAR 9990
SUPER MORPH 9890
SUPER SOCCER 7490
SUPER TENNIS 7490
SUPERMAN 10990
WINTER OLYMPICS 12990
WORLD HEROES 12490
ZELDA 7490
• EXCEPTO OFERTAS
SUPER GAME BOY
9.990
CONSOLA SUPER NINTENDO
SUPER OFERTA
14.990
28.990
19.990
PACK SUPER COLOR
PACK CARLOS SAINZ
NINTENDO
NOVEDADES
ALADDIN
KICK OFF
P.V.P. - 6490
P.V.P. - 4990
AIR FORTRESS 4990
CRASH DUMMIES 6490
CHIO & DALE 7490
EL LIBRO DE LA SELVA 5990
INDIANA JONES 5990
JIMMY CONNORS 5490
KIRBY'S ADVENTURE 7490
LOS PITUFOS 6490
MEGAMAN 3 7490
MEGAMAN 4 7490
RAINBOW ISLANDS 4990
THE LEGEND OF ZELDA 4995
ZELDA II 4995
OFERTAS
METAL GEAR
RUSH'N ATTACK
P.V.P. - 1995
P.V.P. - 1995
BIG FOOT 1995
BURAI FIGHTER 1995
LIFE FORCE 1995
PUNCH OUT 1995
PUZZNIC 1995
SKI OR DIE 1995
SNAKE RATTLE'N ROLL 1995
SUPER TURRICAN 2990
PERIFERICOS
NI FIGHTER - 1995
SIGMA RAY - 1490
ACTION REPLAY 3990
BOLSA JUEGOS 1495
ESTUCHE 10 JUEGOS 1490
JOYSTICK NI MEGASTAR 1990
JOYSTICK NI-PRO 1990
JOYSTICK TELEMACH 200 6900
ACTRAISER 2 - CONS
ACME ALL STAR - 11900
ALADDIN - 9490
ANIMANIACS - 12700
ASTERIX - 9490
BARKLEY SHUT UP - 11990
BATMAN & ROBIN - 12990
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BRETT HULL HOCKEY - 11990
CANNON FODDER - CONS
CHOPLIFTER II - 9890
CLAYFIGHTER 2 - CONS
CLAYMATES - 9890
DINO DINI SOCCER - 11990
DONKEY KONG COUNTY - 11990
DOUBLE DRAGON V - 10990
DRAGON - 12990
EARTH WORM JIM - 12990
EEK THE CAT - 9890
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
F1 POLE POSITION - 11490
FIFA SOCCER - 11990
GHOUL PATROL - 11490
HEBEREKE'S POPOON - 11900
HURRICANS - 10990
INDY CAR - 10990
INDIANA JONES - 12490
JIMMY CONNORS TENNIS - 9990
JURASSIC PARK 2 - 11990
KICK OFF 3 - 10990
KNIGHTS OF THE ROUND - 11490
LA BELLA Y LA BESTIA - 12490
LEGEND - 9890
LEMMINGS 2 - 12990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MICRO MACHINES - 9890
MICKEY MANIA - 12990
MIGHTY MAX - 9890
MORTAL KOMBAT II - 11990
MYSTICAL NINJA - 9900
NBA 95 - 12990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PAGE MASTER - CONS
PITFALL - 12990
POWER DRIVE - 10990
POWER RANGER - 11990
RISE OF THE ROBOTS - 8490
SAILOR MOON - 11990
SAMURAI SHODOWN - 12990
SECRET OF MANA - 11990
SENSIBLE SOCCER - 9890
SHAQ-FU - 12490
SLAMMASTERS - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SPARKSTER - 11350
STREET RACER - 10990
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER METROID - 10990
SUPER RETURN JEDI - 12490
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
THE KING OF DRAGON - 11490
TUR. TOURNAMENT - 12990
VORTEX - 12990
WOLVERINE - 9990
X-KALIBER - 10990
YOGI BEAR - 11990
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ANOTHER WORLD - 3995
ART OF FIGHTING - 5490
BATTLETOADS - 3995
BOB - 2990
BUBSY - 3995
CLAYFIGHTER - 5490
COOL WORLD - 4990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DRACULA - 2990
EQUINOX - 5990
F-ZERO - 3995
FLASHBACK - 5990
G.FOREMAN BOXING - 5490
GODS - 5490
GOOF TROOP - 3995
JAMES BOND JR - 2990
JOHN MADDEN - 2990
JURASSIC PARK - 4990
KEVIN KEEGAN - 4990
MECH WARRIOR - 4990
MICKEY MOUSE - 3995
MORTAL KOMBAT - 5490
PAC-ATTACK - 3995
PGA TOUR GOLF - 3990
PILOTWINGS - 3995
PLOK - 3995
PRINCE OF PERSIA - 3995
PUSH OVER - 3995
ROBOCOP 3 - 5490
R-TYPE III - 4990
SPACE ACE - 4990
STARWING - 4995
STREET FIGHTER 2 - 3995
STREET FIGHTER 2 TURBO - 4995
SUPER ALESTE - 4900
SUPER BATLETANK - 4990
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER GHOULS'N GHOST - 3995
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 2990
SUPER MARIO KART - 4995
SUPER MARIO WORLD - 3995
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STAR WARS - 3995
SUPER STRIKE GUN. - 5490
SUPER SWIV - 2990
SUPER TURRICAN - 4990
SYVALION - 5490
TEST DRIVE - 4990
TIME TRAX - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
TINY TOOM - 5490
TURN & BURN - 5990
VIRTUAL SOCCER - 4990
WARPSPEED - 4990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 4990
YOUNG MERLIN - 4990
ZOOL - 3990
ZOMBIES - 5490



Estos son tus centros Mail











ALICANTE – PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98

BADALONA – CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA) – CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10

BARCELONA (PLAÇA SANTS) – C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23

BILBAO – PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73

BUENOS AIRES – PARANA, 504. TEL: 374 95 38 CODIGO POSTAL C.P. (1017) (ARGENTINA)

BURGOS – AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47

MADRID (Atocha) – Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25

MADRID (SOL) – CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79

Móstoles MADRID – PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15

Coslada MADRID – CENTRO COM. "LA RAMBLA DE COSLADA" LOCAL 3 C. HONDURAS, 11

Torrejón MADRID – AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24

Tres Cantos MADRID – EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72

Fuengirola MALAGA – CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82

Palma de Mallorca – C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 2 LOCAL 9. TEL: 72 00 71

MURCIA – GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL 21 19 66

PAMPLONA – C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06

SALAMANCA – CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81

SEVILLA – CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23

Sta Cruz de TENERIFE – SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254

VALENCIA (Pz España) – PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37

VIGO – PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939

ZARAGOZA – CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71

ZARAGOZA – ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56



¡Haz tu pedido por teléfono!

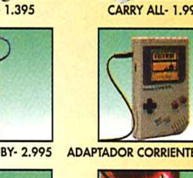


Ven a conocernos... ya!

COMPLEMENTOS GAME BOY

















GAMEBOY 6.990

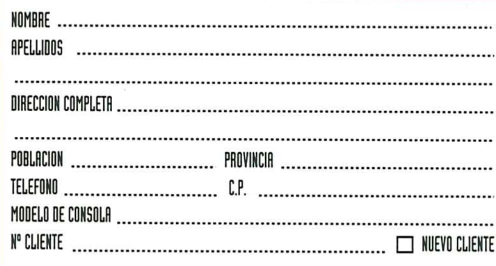
GAMEBOY + ZELDA 9.990

ILUMINACION- 1.595
LUPA- 1.395
CARRY ALL- 1.990
CARRY ALL DIX - 2.490
MALETIN ATTACHE- 2595
BATERIA NUBY- 2.995
ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295
ACTION REPLAY - 5.990
LUZ Y LUPA- 2.595
HANDY TRAY - 995
BOOSTER BOY- 5.995
GAME PACK- 995
ADAPTADOR COCHE- 895
OFERTA SOLAR BOY- 2.900
HANDY LIGHT MAGIC - 1.990
HANDY CARRY- 1.290
OFERTA HANDY POWER KIT- 3.900
PLAY AND CARRY CASE- 1.595
LOGIC 3 CARRY- 2.190
OFERTA HANDY SOUND - 995

CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTO 300 Ptas.



ALADDIN P.V.P. - 5990	ASTERIX P.V.P. - 5490	BATMAN THE ANIMATED SERIES P.V.P. - 5490	BATTLETOADS & D. DRAGON P.V.P. - 5490
CHOPLIFTER III P.V.P. - 5990	DESERT STRIKE P.V.P. - 5990	DONKEY KONG P.V.P. - 5990	DUCK TALES 2 P.V.P. - 5990
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 5990	HYPER DUNK P.V.P. - 5490	INDY P.V.P. - 5990	JIMMY CONNORS P.V.P. - 5490
JUNGLE STRIKE P.V.P. - CONS	JURASSIC PARK 2 P.V.P. - 5490	KIRBY'S DREAM LAND P.V.P. - 4490	KIRBY'S PINBALL LAND P.V.P. - 5490
LAWNMOWER MAN P.V.P. - 6490	LOS PITUFOS P.V.P. - 5490	MEGAMAN III P.V.P. - 4490	METROID II P.V.P. - 4490
MICROMACHINES P.V.P. - 6490	MONSTER TRUCKS P.V.P. - 5490	MORTAL KOMBAT II P.V.P. - 5990	NIGEL MANSELL'S P.V.P. - 4990
NBA JAM! P.V.P. - 5990	PAGEMASTER P.V.P. - 5490	POP & TWIN BEE P.V.P. - 5490	PROBOTECTOR 2 P.V.P. - 5650
REY LEON P.V.P. - CONS	SAMURAI SHODOWN P.V.P. - 5990	SOCCER P.V.P. - 5490	SUPER MARIO LAND III P.V.P. - 5990
SUPER SPACE INVADERS P.V.P. - 4990	TARZAN P.V.P. - 5995	TETRIS 2 P.V.P. - 5990	TINY TOONS II P.V.P. - 5490
TINY TOONS ALL STAR P.V.P. - 5900	TURTLES 3 P.V.P. - 5490	WARIO BLAST P.V.P. - 5490	ZELDA P.V.P. - 5990

VIDEO






DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO PVP - 1.995
DB Z12- GUERREROS DE PLATA PVP - 1.995
JURASSIC PARK PVP - 2.690
EL VIENTO DE AMNESIA PVP - 2.995
MI VECINO TOTORO PVP - 2.995
X-MEN PVP - 1.495 PVP - 1.495 PVP - 1.495
UROTSUKIDOJI PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2 PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 2 PVP - 2.495

LLEVATE UN PIN GRATIS POR LA COMPRA DE UNA PELICULA MANGA O ANIME. Y SI LA COMPRA ES DE DOS, GRATIS EL VIDEO "ASI SE HIZO AKIRA"




MANGA	
3x3 OJOS	1.995
3x3 OJOS 2	2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE	2.495
APPLESEED	2.995
APPLESSED	2.995
DOMINION TANK POLICE	1.995
DOMINION TANK POLICE 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3	1.995
FIST OF THE NORTH STAR	1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL"	2.995
JUDGE	1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2.495
LENSMAN	2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA"	1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST	1.995
MUNDO RUMIKO "VÍAJE POR EL FUEGO"	1.995
ODIN	2.495
PROYECTO A-KO	2.995
ROUJIN Z	2.995
ROUJIN Z	2.995
RG-VEDA	2.995
ULTIMATE TEACHER	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI 2	2.995
VENUS WARS	1.995
WICKED CITY	2.995

ANIME	
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3	1.995
BUBLEGUM CRISIS	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX	1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE	1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU	1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD	1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2)	2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4)	2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6)	2.995
NADIA	1.995
PORCO ROSSO	2.995
RANMA 1/2	2.495
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA...	1.995
ROBOT CARNIVAL	1.995

STRONG	
BRAINDEAD	2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH	2.995
HONG KONG WAR	2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE	2.995
MORTAL ZOMBIE	2.995
ROBOCOP 4	2.995
ROBOCOP 5	2.995
TETSUO	2.995
TETSUO 2	2.995
VIOLENT COP	2.995

CARTOONIA	
ARION	2995
CITY HUNTER	1995
DOUBLE DRAGON	2495
GIGOLO	2495

ATARI LYNX




7.900

OFERTA - 1.900 - OFERTA

AWESOME GOLF, BILL & TED'S ADVENTURE, CRISTAL MINE, MS. PACMAN, PAPERBOY, ROBO-SQUASH, ROBOTRON, S.T.U.N. RUNNER, SCRAPYARD DOG, SLIME WORLD, TOURNAMENT CYBERBALL, XYBOTS

OFERTAS GAME BOY



ALIEN 3 PVP - 2.495	BATTLETOADS 2 PVP - 1.995	BOULDER DASH PVP - 1.495
COOL WORLD PVP - 2.490	DARWING DUCK PVP - 1.995	DR. MARIO PVP - 1.995
DUCK TALES PVP - 1.995	EL IMPERIO CONTRAATACA PVP - 1.995	MARIO & JOSHI PVP - 1.995
MYSTIC QUEST PVP - 1.995	STAR WARS PVP - 2.495	SUPER JAMES POND PVP - 2.490
STAR TREK PVP - 2.495	SUPER MARIOLAND PVP - 2.495	SUPER MARIOLAND II PVP - 2.495
TERMINATOR 2 PVP - 1.995	TOP RANKING TENNIS PVP - 2.495	UNIVERSAL SOLDIER PVP - 2.990

CLIFFHANGER	2490	MC DONALD LAND	1995	R-TYPE	1995	SPANKY'S QUEST	1995
FERRARI GP	1995	MICKEY'S DANGEROUS CHASE	1995	PARASOL STAR	2990	TETRIS	3990
KUNG FU MASTER	1995	MUHAMED ALI	2490	PIMBALL	1495	TIP OFF	1995
LEMMIGS	1995	NAVY SEALS	2990	PRINCE VALIANT	2990	TOP GUN	2990



PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19

HB 4

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

....

DIRECCION COMPLETA ....

....

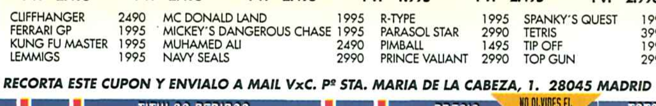
POBLACION .... PROVINCIA ....

TELEFONO .... C.P. ....

MODELO DE CONSOLA ....

Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID



TITULOS PEDIDOS	PRECIO	NO OLVIDES EL DESCUENTO	TOTAL
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....

ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO — GASTOS ENVIO ....

ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 300 — TOTAL ....

HOBBY SHOPPING

PUBLICIDAD POR MÓDULOS

INFORMATE EN LOS TELÉFONOS:
(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99

EN VALENCIA
computer juegos
EN ENERO Y FEBRERO
SUPER REBAJAS,
¡¡APROVÉCHATE!!
NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA





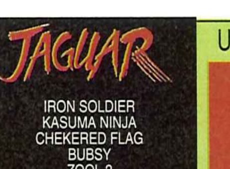




MEGAPLÀSTIC
MULTIMÈDIA
MANRESA (BARCELONA)
DISTRIBUIDOR OFICIAL ATARI
(FALCON 030, ST, LYNX)



ULTIMAS NOVEDADES



PRÓXIMAMENTE CD JAGUAR (RISE OF THE ROBOTS, CREATURE SHOCK, FLASHBACK, BIOS FEAR, BATLEMORH, DEMOLITION MAN, ETC...)

PEDIDOS TL/(93) 872 09 99
SERVICIO URG. 24 H. TODA ESPAÑA

CLUB DE CAMBIO Y COMPRA DE JUEGOS: S. NINTENDO, GAME BOY, MEGA CD II, MEGADRIVE, NEO GEO, NEO GEO CD

COCONUT

TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS*
LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACÉN)

TIENDA COCONUT
C/ VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: TRIBUNAL Y BILBAO
Horario: De 10,30 a 2 y de 4,30 a 8
TELF: 594 35 30
FAX: (91) 594 39 86

MEGA 32 X
AFTER BURNER
DOOM
GOLF BEST 36 HOLES
MOTOCROSS
STAR WARS
VIRTUA RAC. DELUXE

MEGA CD II
MEGA CD II + JGO.
DRAGONS LAIR
ETERNAL CHAMPIONS
EYE OF THE BEHOLDER-RPG
F-1 BEYOND LIMIT
FARENHEIT
JURASSIC P. (ESPAÑOL)
MICKEY MANIA
NBA JAM
REBELT ASSAULT
SILPHEED
SOULSTAR

MEGADRIVE
RISTAR- OFERTA
M.D. BASICA OPAK
ADAPTADOR JGOS. AM/JAP
ATP TENNIS
CANNON FODDER
DRAGON BALL 2
EARTH WORM JIM
FIFA 95
KICK OFF 3
MADDEN FOOTBALL 95
MORTAL KOMBAT I Y II
MICROMACHINES 2
NBA LIVE 95
POWER DRIVE
ROAD RASH 3
SOLEIL (ESPAÑOL)

GAME GEAR
FATAL FURY
SAMURAI SHADOWN
OTROS JGOS. CONSULTAR

SUPER NINTENDO
CANNO FODDER- OFERTA
S.N. BASICA O PAK
BIKER MICE F. MARS
DONKEY KONG COUNTRY
DRAGON BALL 3
EARTH WORM JIM
POWER DRIVE
RETORNO DEL JEDI *
MORTAL KOMBAT*
BATMAN RETURNS *
FLASHBACK*
SUPER BOMBERMAN*
ZOMBIES*
*OFERTAS

GAME BOY
AKIRA
FIFA SOCCER
OTROS JGOS. CONSULTAR

NEO-GEO
SAMURAI SHADOWN- OFERTA
NEO CD COMPLETA
NEO GEO COMPLETA
NEO GEO JOYSTICK
NEO GEO PAD
AERO FIGHTERS 2*
A. OF DARK KOMBAT*
ART OF FIGHTING 2 *
FATAL FURY SPECIAL*
KARNOW REVENGE*
KING OF FIGHTER 94*
MAGICIAN LORD
MUTANT NATION
ROBO ARMY
SIDEKICKS
SIDEKICKS 2*
SAMURAI SHADOWN 2*
TOP HUNTER*
*** DISPONIBLES EN CD**

PC-CD ROM
CYCLEMANIA
CREATURE SHOCK
CYBERIA
DRAGON LORE
DRAMWEB
ECSTARICA
INFERNO
KYRANDIA 3
LITTLE BIG ADV.
MEGARACE
NOCTROPOLIS
SUBWAR 2050
THEME PARK
US NAVY FIGHTERS
UNDER A KILLING MOON
VOYEUR
WING COMMANDER 3
TOP 50 JUEGOS
TOP 100 JUEGOS
JOYSTICK´S
PYTHON 5
RAIDER 5
STARFIGHTER
SUPER WARRIOR

3DO
AMPLIACION 64 BITS
BELZERION
CORPEE KILLER
NEED FOR SPEED
RISE OF THE ROBOTS
STAR BLADE

JAGUAR
CD ROM DISPONIBLE
BLUE LIGHTING
CHEQUERED FLAG
DRAGON´S LAIR
FIGHT FOR LIFE
ULTRA VORTEX

NEW SPECIALIST CENTRE
32 Y 64 BITS JUST DO IT!
WE BUY, ECHANGE AND SELL GAMES FOR SECOND HAND
TELF: (91) 377 45 59
C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID

SATURN
DAYTONA
GROUND CHASER
VAN BATTLE
VIRTUA RACING
VIRTUA FIGHTER 2
VIRTUA CORP

PSX
CASTELVANIA X
BOXERS ROAD
DARKSTALKER
PARODIUS LUXE
STREET FIGHTER
TOSHIDEN

CLUB DE INTERCAMBIO

Mister Chip
Tu club de Video Juegos

VENTA E INTERCAMBIO DE VIDEO JUEGOS. ÚLTIMAS NOVEDADES PARA PC

CAMBIA LOS VIDEOJUEGOS QUE QUIERAS POR TIEMPO ILIMITADO

LA VAGUADA
Centro Comercial
Local T-38. Planta 3º
Avd. Monforte de Lemos, 36
TF.: 739 26 34

POZUELO DE ALARCÓN
C. Comercial El Torreón
Avd. Juan XXIII, s/n
TF: 715 83 38

GAME PRO
(¡Por fin en Sevilla!)

Tenemos todo lo último para todas las consolas.
Además, somos especialistas en **JAGUAR y 3DO.**
Venta a particulares y profesionales
Servimos a domicilio en 48 horas.
¡LLAMA YA!
Telf. (95) 4941296
Fax.(95) 5616642

GESTEC GAMES

NO SOMOS UNA TIENDA MÁS.
Últimas novedades en todos los sistemas.

ESPECIALIISTAS EN: 3DO, JAGUAR, NEO GEO CD, SONY PSX, SATURN.

Ven a nuestro local de exhibición.
Pide nuestros catálogos y compara nuestros precios.

Servicio a domicilio en 48 horas.
TEL.: (93) 418 72 70. Barcelona

EN HUELVA y provincia
Videojuegos CELE
¡ALUCINANTE!

Por solo 900 Ptas. al mes podrás jugar todos los días del año con los más de 700 juegos disponibles que tenemos.

• COMPRA • VENTA 2º MANO
• CLUB DE CAMBIO

Servicio gratuito a domicilio
Llámanos al teléfono: (959) 40 09 87
Próximo en: Granada, Sevilla y Cádiz
INFÓRMATE

EN CÓRDOBA... EN CÓRDOBA... EN CÓRDOBA...

ULTIMATE WORLD
LA REVISTA DEFINITIVA E INDEPENDIENTE QUE ESPERABAS

Pídenos por carta este Nº 2 totalmente gratis. Te anticipamos algo del Nº 3

-Super reportaje DRAGON BALL Z.
-Entrevista con Manuel del Campo "Lolocop" redactor jefe de HOBBY CONSOLAS.
-Rol, últimas novedades, etc..

Club MICRO GAMES

Antes nuestro nombre COLECCIONISTAS DEL VIDEOJUEGO

TODO EN CAMBIO
TODO EN VENTA NUEVO Y 2º MANO

C/ Los Olivos, 6
(Barrio de Sta. Rosa)
14006- CORDOBA
Tel.: 276575

C/ Maestro Priego Lopez, 39
(Ciudad Jadin)
14005 - CORDOBA
Tel.: 452490

Pedidos y Cambios a toda España:

MICRO GAMES
C/ Olivos, 6
14006- CORDOBA
Telf.:957- 401003

VIDEOJUEGOS
CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1º Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. Correos 28.272 • 28080 MADRID

TELF. PEDIDOS
523 23 93 - 523 24 08
ENVIOS A TODA ESPAÑA

- SEGA SATURN • MEGADRIVE • SUPER NES • NEO GEO CD • 3DO • PSX • NES • GAME BOY -

• VENTA DE JUEGOS DE SEGUNDA MANO PARA TODOS LOS SISTEMAS. GRAN VARIEDAD DE TITULOS INCLUYENDO NOVEDADES. ¡¡LLAMANOS!! COMPRAMOS TUS VIEJOS JUEGOS.

• CLUB DE CAMBIO DE CARTUCHOS. GAME BOY. NES. SUPER NES Y MEGADRIVE. DURANTE EL MES DE FEBRERO 1000 PTS TODOS LOS SISTEMAS. (CONSULTA CONDICIONES)

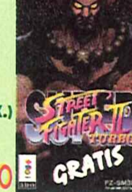
TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES DISPONIBLES PARA TU CONSOLA:

SUPER NINTENDO
CANNON FODER
KONAMI SOCCER
FIFA 95
DRAGON BALL Z III
SAMURAI SHODOWN
ULTIMA BLACKGATE
ART OF FIGHTING 2

MEGADRIVE
SOLEIL
PHANTASY STAR IV
SAMURAI SPIRITS
TRUE LIES

NEO GEO CD
SAMURAI SHODOWN II
KING OF FIGHTERS

3 DO
THE NEED FOR SPEED
DEMOLITION MAN
FIFA
SAMURAI SHODOWN
VIRTUAL STADIUM
STAR BLADE
BELZERIUM
DRAGON BALL Z (PROX.)
KING OF FIGHTERS 94 (PROX.)
... Y MUCHOS MAS



¡¡ SUPER OFERTA FEBRERO!! ¡Gratis!
SUPER STREET FIGHTER II X CON LA COMPRA DE CUALQUIER CONSOLA 3DO

EN MOSTOLES
VIDEOJUEGOS CHOLLO GAMES
EN VIDEOCLUB JAVIERRE

- Todas las novedades para tu consola (SEGA y NINTENDO)
- Venta de juegos de segunda mano

Precios y ofertas válidas salvo error tipográfico.

Ven a vernos en la calle Miguel Angel, 9 • Móstoles (MADRID) • Telf. 618 89 12

GRUPO 借 SHAKU

¿ Conoces los tres mejores Videoclubs de Videojuegos de España ?

Últimas novedades de todas las consolas y PC.
También cambio y ofertas en venta.
Alquiler consolas.



GAMES CLUB

RADICAL JOKERS, S.L.
c/ Nicaragua, 57-59
Telf.-Fax (93) 410 55 95
08029 **BARCELONA**
SERVICIO DOMICILIO

GAMES CLUB 1
c/ Floranes, 23
Telf. (942) 23 85 18
39010 **SANTANDER**

GAMES CLUB 2
c/ Iparraguirre, 54
Telf. (94) 421 18 29
48010 **BILBAO**







GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES

ITCHY & SCRATCHY

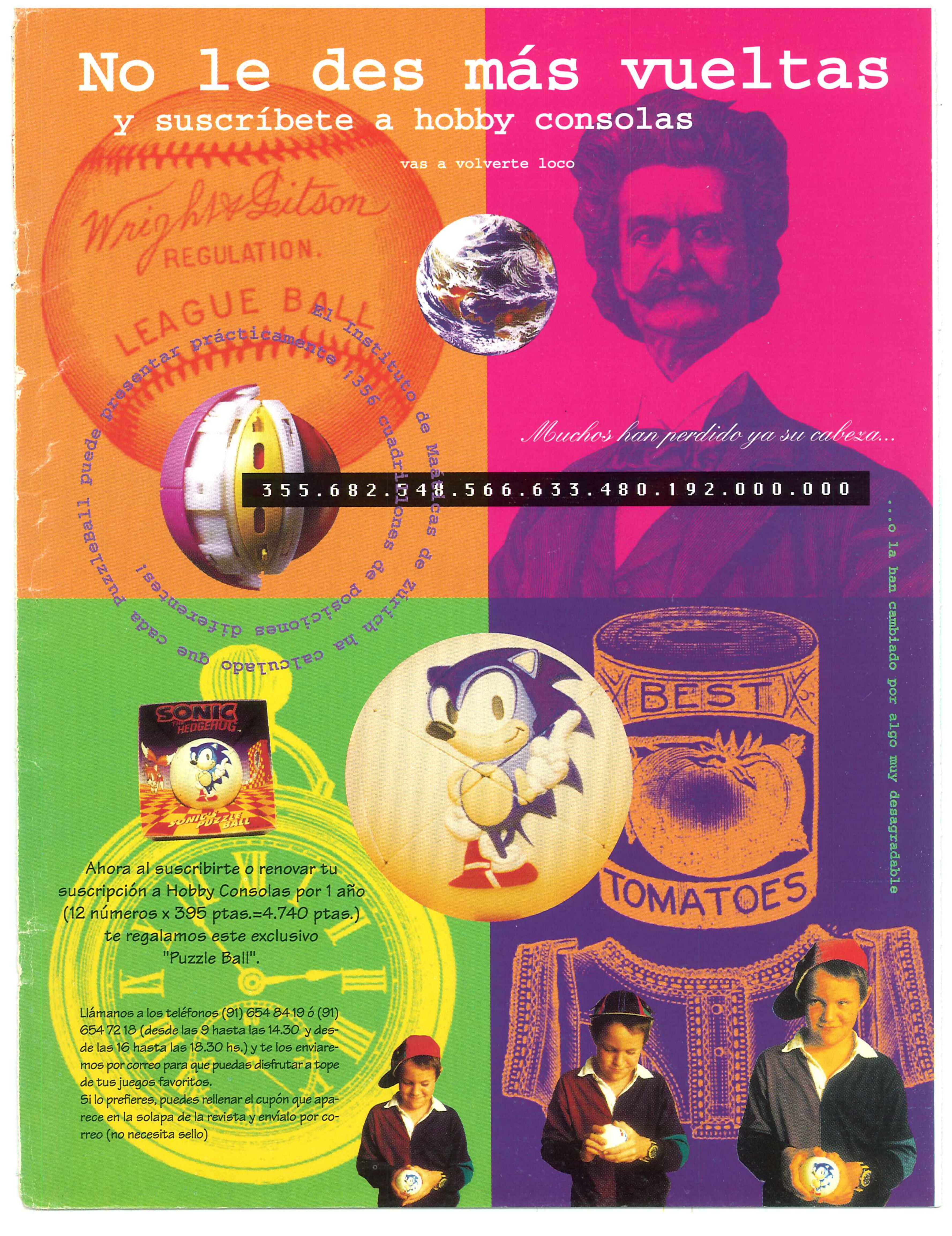
RELOJ ITCHY & SCRATCHY

David Casares Torres . . . . Granada
Dani Ametller Picart . . . . Gerona
Agustín Serrano Clares. . . . . Murcia
Francisco José Tormo González . . . . . Jaén
Oscar Peña López . . . . Pontevedra
Francisco Rodríguez Avilés. . . . . . Valencia
Cristina Díaz Belmonte . . . . Madrid
Iván Alba Navarro . . . . Barcelona
José David Cruz. . . . . Madrid
Manuel de la Torre Palma . . . . Sevilla
Sergi Hernández Rodríguez . . . . Barcelona
María José Roger Bullich . . . . . . Barcelona
Alejandro Sanz Valle. . . . . Castellón
Oscar Fraile González . . . . Valladolid
Laura Quesada Mª Dolores . . . . Murcia
Alejandro Tarancón Martínez . . . . Albacete
Iván Vicente Navarro. . . . . Madrid
José Manuel Valera Lucas . . . . Madrid
Fco. González Layunta . . . . Barcelona
Marcos Martínez Amores. . . . . . . Barcelona
Manuel Gutiérrez. . . . . Asturias
Oscar Bermúdez Solorzano . . . . Madrid
Sergio Fraile Sans . . . . Barcelona
Héctor Dominguez Gregorio. . . . . . . Madrid

SILVESTER Y PIOLIN

CAMISETA Y LLAVERO DE SILVESTRE Y PIOLIN

Pablo Molinero Barba....Barcelona
Carlos Cardenal Aguado....Zamora
José Antonio Polo Santos....Salamanca
María José Roger Bullich....Barcelona
Paula Lago Edreira....La Coruña
Gabriel Aparicio Zazo....Madrid
Iván Rodríguez Suárez....Madrid
Alex Fernández Corral....Barcelona
Juan Gómez Laguna....Córdoba
Luis González Camino....Cantabria
Fco. Javier Herrero Glez....Madrid
Oscar Fraile González....Valladolid
Alejandro Esteve Caballero....Valencia
Estefanía Hernández....Zamora
Aitor Marco....Vizcaya
Raúl Martoga Lablanca....Soria
Pablo Pérez Jiménez....Jaén
José M. Cabrera Guerra....Las Palmas
Román Fernández....Cantabria
Carlos Jiménez Germán....Zaragoza
Severino Boix Martínez....Alicante
Pedro Duque Grane....Sevilla
Pedro Jarrés Navarro....Alicante
Antonio Fdez. Cruzado....Huelva
Daniel Ramos González....Salamanca
Roberto Moreno Jaramillo....Madrid
Javier Torres Martín....Guipúzcoa
Alejandro Tarancón Martínez....Albacete
Antonio Torre Labarta....Barcelona
Jared Galván Tello....Sevilla
Eduardo Cantón Hdez....Málaga
Rubén Guzmán Corpas....Vizcaya
Javier de Leonardo Palém....Madrid
Alvaro Ansola Montero....Cantabria
Judit Chacón Prieto....Lérida
Albert Muntol Valdeocida....Barcelona
Modesto Pariente Pariente....Albacete
Rebeca Herranz Palomo....Madrid
José Membrilla Martínez....Barcelona
Montse Domínguez Piñol....Tarragona
Pedro Antonio Fdez....Murcia
Daniel Barrio Redondo....León
Jordi Ruiz Mastel....Tarragona
José Carlos Aledo....Murcia
Raquel Sobrado Díaz....Asturias
Santi Peribáñez Cerveró....Barcelona
David Martínez Gago....Pontevedra
José M. Valera Lucas....Madrid
José Mª Gabari Ledesma....Cádiz
Alejandro Torres García....Barcelona
Ana Esponosa Mira....La Coruña
Jorge López García....Madrid
Jorge Caballero Medina....Barcelona
Alex Argues Cortés....Tarragona
David Casares Torres....Granada
Eusebio Rodríguez Salmerón....Almería
Francisco Rodríguez Avilés....Valencia
Antonio Llorens Molina....Castellón
Laura Fernández Rodríguez....Asturias
Carlos Pacheco Jiménez....Sevilla
Raúl Palancar Rodríguez....Madrid
José Manuel Picazo....Albacete
Ernesto Corral Alonso....Pontevedra
Francisco Bracero Jeréz....Barcelona
José A. Rivas Gutiérrez....Guipúzcoa
Alfonso Calderón....Valladolid
Juan A. Mayor García....Murcia
Fco. de la Cal García....Barcelona
Jonathan Llera Manso....Asturias
Alejandro Quintana León....Barcelona
Alberto Fuentes Navarro....Madrid
Elena Sáez Barrocal....Palencia
Pilar Fernández Revuelta....Madrid
Eduardo Tregón Reyes....Tarragona
Daniel Núñez Vilor....Pontevedra
Antonio Prado Cristóbal....Alicante
Teresa Bezard Contreras....Sevilla
José Vázquez Centeno....Cádiz
Carlos Baños Valmala....Barcelona
David Martínez Recio....Barcelona
César Pereira Martínez....Pontevedra
Diego Ruiz Herrero....Asturias
Francisca Sacristán....Madrid
Javier Bascón Saura....Valencia
Xavier Moreno García....Barcelona
Alberto Ballada Amador....Gerona
Isaac Vivero Caldeiro....Murcia
Ignacio Julve Castro....Teruel
Marcos Martínez Amores....Barcelona
Pilar Arias....Ciudad Real
Oscar Peña López....Pontevedra
Manuel Rodríguez Cañán....Sevilla
Teresa Bartolomé Resano....Navarra
Nicolás Melgar Marín....Málaga
Alejandro López Fdez....Málaga
Javier Fernández Feliz....Barcelona
Juan de Dios García....Granada
Juan Ignacio Ramos....Málaga
Juan Moreno Zacarías....Cádiz
Cristian Claros Egea....Málaga


No le des más vueltas
y suscríbete a hobby consolas
vas a volverte loco
Wright & Ditson
REGULATION.
LEAGUE BALL
El Instituto de Matemáticas de Zürich ha calculado que cada PuzzleBall puede presentar prácticamente ¡356 cuadrillones de posiciones diferentes!
Muchos han perdido ya su cabeza...
355.682.548.566.633.480.192.000.000
...o la han cambiado por algo muy desagradable
SONIC THE HEDGEHOG
SONIC'S PUZZLE BALL
BEST
TOMATOES
Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 395 ptas.=4.740 ptas.) te regalamos este exclusivo "Puzzle Ball".
Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9 hasta las 14.30 y desde las 16 hasta las 18.30 hs.) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello)